1992年4月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第4号通巻第40号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 450yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1992 4月号



ときこみ コナミスペシャル

パロディウスだ!
出たな!! ツインビー

独占情報

ロードス島戦記

㊙読者が制作協力

STARパロジャー
シュビビンマン3

別冊付録

天外魔境II 卍MARU 大全

これでもかっ! 52ページ


Enjoy
Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
II
卍MARU
STAFF
原作……………………P. H. チャダ
企画・監修………広井王子
監督・脚本………桝田省治
演出……………………岩崎啓眞
絵師……………………辻野寅次郎
音楽……………………久石譲
©1992 HUDSON SOFT ©RED
3月26日(木)ついに発売!
希望小売価格
7,800円(税別)





写真は、着色例です。

カラクリ兵ガレージ・キットを200名様に!!

応募方法は次のとおり。ハガキに君の"名前・住所・電話番号・学年と年令・よく読んでいる雑誌名・ひと言"を書いて、次の宛て先までどしどし送ってくれ！抽選で200名に、このカラクリ兵・豪華ガレージキットが当たるぞ！

- 宛て先／〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル ㈱ハドソン「天外魔境II」発売記念プレゼント係
- 締切り／平成４年３月31日消印有効
- 当選者の発表は発送にかえさせていただきます。

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

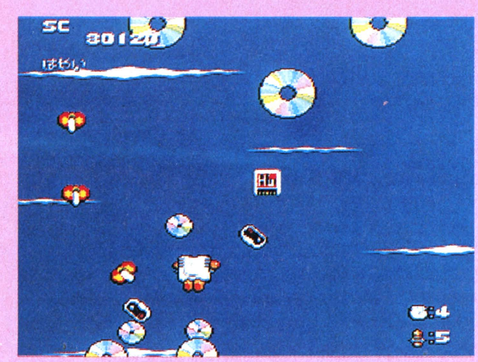
にゅうす&とびっくす 電光石火 MARUKATSU

スタッフロールにキミの名前が!?

天外魔境Ⅱ卍MARU



STARパロジャー



発売が迫った『天外Ⅱ』と『スタパロ』。この２作のエンディングは、必ず見よう！　それは両作品とも、本誌で行った読者ゲームアイデア募集企画の入選作(佳作その他も含む)の作者たち全員の名前が、そこにクレジットされているから。当然まだエンディングは見せられないので、心当たりのあるキミは、必死でクリアして確認しよう。また残念ながら選にもれた人も、彼らを自分たちの代表として、素直に祝福してあげてほしい。



審査委員長の広井さんをはじめ、スタッフ一同をうならせた大賞作品「百鬼夜行」。開けて何が起こるかはお楽しみお楽しみ。



大賞決定直後から川田さんが採用を宣言した「マイキャラ＝ＰＣエンジン」。Ｈｕカードでパワーアップするのはそのままだ。

『天外Ⅱ』に“発売即品切れ”の恐れは？　ハドソン・清水さんは「問屋さんからCDソフトとしては前代未聞の数の発注を頂いています

『天外Ⅱ』は売り切れる？

ので、ほぼ大丈夫とは思いますが、予約されたほうがより確実でしょう」。またSCDハード関連も、あわせて出荷数が増やされるそうだ。

とびこみ

FROM

ナムコ

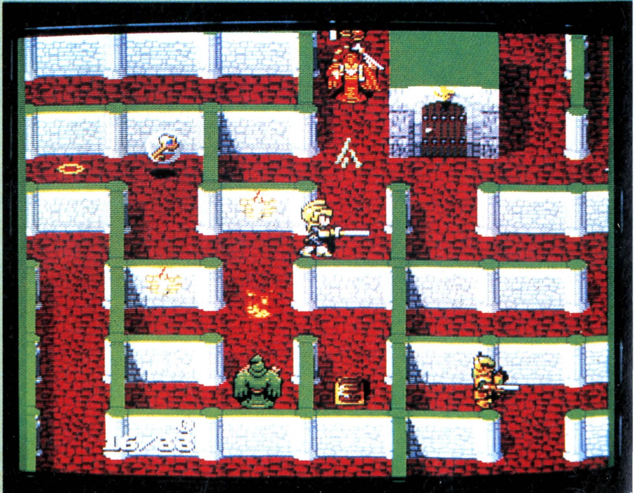
ドルアーガの塔

THE TOWER OF DRUAGA

アーケードの名作、PC化決定!



⬇ＰＣ版では、アーケード版『イシターの復活』のような、見下ろし型のリアルで美しいビジュアルでゲームが進行するのだ！





⬆ＰＣ版では、手に入れたアイテムや装備を確認したり、選んで使用したりできるんだ。

⬇女神“イシター”が、宝箱を見つけ出すのに役立つヒントをくれるぞ。ウレシイね!!



それまでにない斬新なゲームシステムと、ストーリー重視の幻想的な世界で、アーケードで発表されるやいなや、世のゲーマーたちの心をつかんだ『ドルアーガの塔』がPCに移植される。PC版は「イージー」「ノーマル」「ハード」、60階同一の謎ときと、60階それぞれの謎ときがまったく違う「プロゲーマー」の４つのモードが用意されている。発売日・価格未定。続報は次号にて。

㊕PCエンジンが贈る強力ノベル 次号よりスタート!!

TOKYO DUNGEON

～暗黒のビジョン～

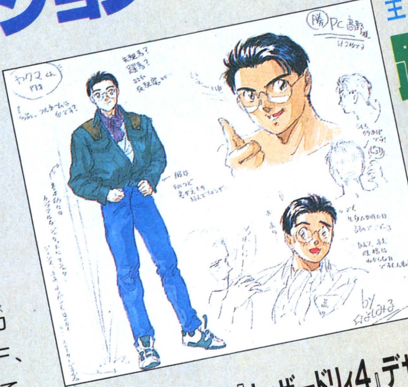


トーキョーダンジョン

電脳都市へと変貌した、未来のTOKYO。人々は当たりまえの感覚でコンピュータネットワークに接続し、情報を得る術を身につけていた。

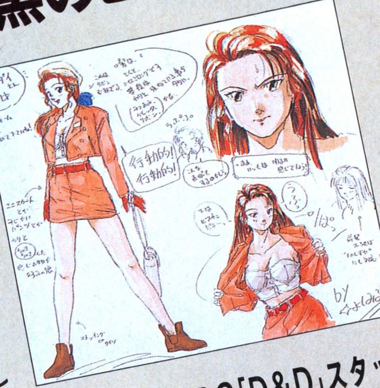
主人公の躍馬は父を殺され、その犯人を追跡すべく、情報の迷宮と化したサイバースペースに身を投じる……。

アメリカの頭脳と日本の感性が協力して創造する本格サイバーパンクSF、ついに次号より連載開始！ 期待して待て!!



主人公 躍馬（ヤクマ）

ヒロイン 千代（センダイ）





原案：『ウィザードリィ4』デザイナー ロー・R・アダムスIII世

訳者 元「ウォーロック」編集長 多摩 豊



作者：TRPG「D&D」スタッフ デビッド・L・アーンソン

イラスト 「メタルスレイダーグローリー」の ★よしみる

『究極麻雀』の問い合わせ先――
☎03(3435)1042

新作情報

FROM ハドソン

SCD 2タイトル発表

アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナ?の大冒険

ドラえもん のび太のドラビアンナイト



※画面写真はアーケード版のものです。

お一待たせしましたぁ!! ひさかたぶりに、ハドソンの新作が発表されたのだよん。今回登場したのは、計2作。まずは『カプコンワールド ハテナ?の大冒険』。これは、アーケードの大ヒットクイズ作品2作のカップリングだ。現在のクイズブームの呼び水ともなった作品だけに、その面白さは保証つき。それから、昨年末に発売された『ドラえもん のび太の～』がSCD用にバージョンアップされて登場。アニメそのままのデモが楽しめる、とのことだぞ。

FROM ゲームエクスプレス



好評?のH第2弾 究極麻雀

アイドルグラフィック

昨年末に発売の未公認Hソフト『アイドル花札～』が4万本近くのヒットを記録したが、待望の第2弾が発売される。"アーケードそのまんま"をうたい文句にした麻雀ソフトで、4人のアイドルそっくりGALを脱がせていく。グラフィック（そっくり度）は前作の花札を大きく上回るデキ。4月中旬発売予定で価格は¥8,900(税別)。

月刊 勝PCエンジン 1992 ④ Vol.40
発行／角川書店

［4月号目次］

C·O·N·T 4 E·N·T·S

超特大付録

天外魔境II 大全

いよいよXデー迫る!!
火多から近江まで、
キミの数十時間の旅を
強力にバックアップ!

風雲急告の巻





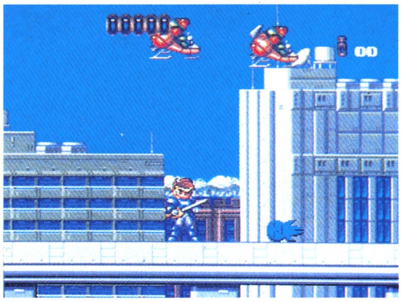
GAME DATA

CD-ROM²	スーパーグラフィックス専用	RPG ロールプレイング	AVG アドベンチャー	A・PZG アクション・パズル
スーパーCD-ROM²	GT対応	A・RPG アクション・ロールプレイング	SLG シミュレーション	ETC その他
新旧CD-ROM²両対応	PC・SG両対応	STG シューティング	SPG スポーツ	
Huカード(数字はメガ数)	バックアップ対応	ACT アクション	PZG パズル	

SUPER CD-ROM² TIMES

HOW TO WIN





NEW SOFT TIMES

《GAME INDEX》

アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち
　とくに表記のないものは税別です。

COVER

illustration●佐々木晃［TONG KING SHOW］
art direction●グァバモリオカ
logo design●高木和雄［AR+DA］


KONAMI
出たな!!
ツインビー
TwinBee®
©1991, 1992 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
「わたしは惑星メルの女王メローラです。
わたしたちはいま、惑星イーバの手により
滅ぼされようとしています。
どうか、私たちの星を
救ってください……」
好評発売中
PCエンジン Huカード
定価6,800円(税別)
※画面写真は開発中のものです。
PC Engine
HE system
HuCARD
コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

やっぱり、出た。



大阪支店　〒530 大阪市北区梅田1-11-4　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9　福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

世界品質。
スポーツゲームの一級品。



Splendid

華麗に！

3月
発売予定

32人ものトッププレイヤーとの戦い。彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

THE DAVIS CUP Tennis

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ザ・デビスカップテニス

NEXT GAME▶ [ビルダーランド]

8



PC Engine
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine



妖子の日記

1992年2月27日(木)
今日は朝から冷えこむと思ったら、
3時限目から雪になった。
窓のむこうは一面の銀世界。
見なれた風景もきれいに見えるね。
寒いなぁ、雪ダルマも作っちゃった。
手ぶくろ持ってくればよかったな。



8

ファンタスティックなデジタルコミック

魔物ハンター妖子
～魔界からの転校生～

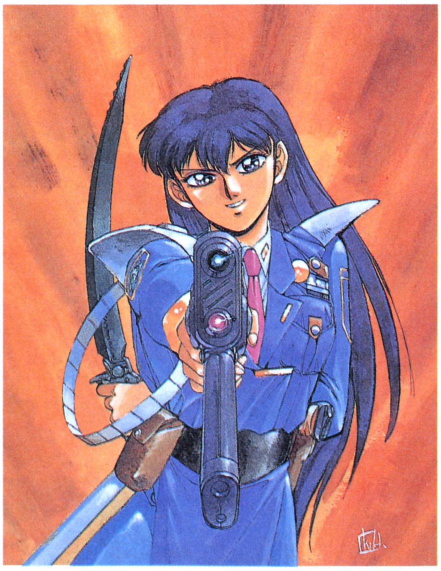
3月13日発売！ 価格¥6,800(税別)

MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649・50(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時～18時


PC Engine
ROM ROM
2人同時プレイ可能アクションゲーム
CD-ROM²でシュビビームー!!
改造町人
シュビビンマン3
異界のプリンセス
Cast
山寺宏一as太助(魚屋)
富永みーなasキャピ子(女子高生)
島津冴子asクレハ姫(プリンセス)
千葉繁asチョビン(側近)
玄田哲章asバッチ(側近)／池田秀一as魔族隊長
企画書を読む限りシュビビンマンはTVアニメ風味のキャラクター。もっと○○があればビデオや映画で活躍できたのに(好きな言葉を入れてみましょう)。今回は3部作の最後を飾る(意味不明)にふさわしいCD-ROM²の晴れ舞台、夢にまで見たシュビビンマン ON A TV SHOW! ただし歌と踊りはないけどね……。
価格6,800円(税別)にて好評発売中のはず!
◆スタッフ募集!! TVゲームの画面データ作る人、アニメシーンの原画動画描く人、経験者を熱烈希望。詳細は相談の上。先ずは03(3486)6588へTELだ!!
◆CSGイベント情報!!
●3/15 東 京 池袋サンシャインシティ
●3/20 大 阪 マイドームおおさか
●3/27 名古屋 愛知県中小企業振興館
メサイヤ新作ゲームを先駆けて体験出来るぞ! 御高覧(尊敬語)あれ!!
電話番号が変わりましたのでヨロシク!
メサイヤ
MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-3498-4649(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)TEL.03-3486-6588(受付時間)9時～18時



注目度No.1の『サイレント』がPCオリジナルで登場だ!!



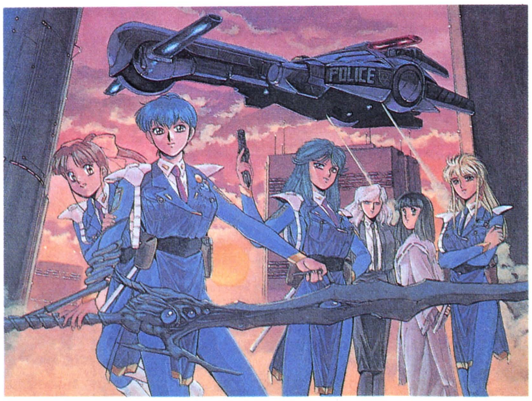
タイトル発表以来、常に前人気チャート上位に君臨して話題を独占している『サイレントメビウス』。ファンのみんなの期待に応えるべく、ただいま鋭意制作中！　開発も快調に進んでいるぞ。今年の夏に公開される第２弾の劇場版もあわせて、『サイレント』人気は爆発寸前！　期待して待てっ!!

PC版は、原作に基づいた設定の完全オリジナルストーリーで、演出面では映画版のスタッフも携わるという、超豪華版なのだ。楽しみだね。

そして、ファンのみんなが一番気になる開発情況なんだけど、これがなかなかガードが堅くて、探り難い状況。

しかし、そこは(勝)、ファンのみんなのためにコッソリ入手した極秘情報を基に、大胆予想を敢行しちゃうぞ!!

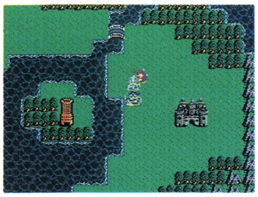
どんなRPGになるのか、香津美たちAMPがどんな活躍をするのか、そしてビジュアルシーンはどうなのか!?　これからも(勝)一番搾りの最新情報から、目が離せないぞ！　『サイレント』情報は、(勝)にお任せだねっ。



㊖PC編集部が予想する4つのポイント!!

その1 スタイルはノーマルなRPG!?

どうやら香津美たちAMPのメンバーが、普通のRPGに登場する戦士や魔法使いのようなコスチュームで冒険をするらしいぞ。…ということは、原作にも登場しなかったAMPの姿が見れちゃうなんてオイシイことかもネ。



⬅やっぱり、ダンジョンなども登場するのだろうか!?

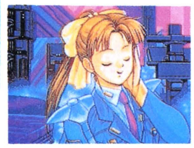
＊写真は『ドラクエⅢ』のものです。

その2 ビジュアルクオリティは◎

現在までに発表されているビジュアルグラフィックを見ても、そのクオリティの高さがわかるよネ。これは、超期待大だぞ！



⬆ビジュアルのクオリティはバッチリ！ 期待していいぞ。



⬇キミのお気に入りのキャラが、こんなにキレイに登場するのだ。

その3 舞台は非現実界!?

原作では、近未来の電脳都市TOKYOが舞台だったよね。PCエンジン版では、原作と同じ世界、またはゲーム用の新しい世界をつくるのか!? う〜ん、はたして…。



⬅どんな世界でも、AMPなら元気に活躍するよネ。

『サイレント』はいいっすよ!!

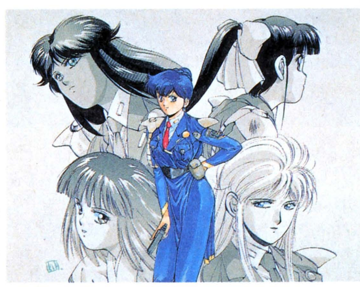
素材よし、企画よし、スタッフよし。これが「サイレント」世界を支える3拍子。特にこのゲーム用『サイレント』には、麻宮先生も断然肩入れ。きっとファンのみんなにとって、最高の作品になること、まちがいなしだ!!



兄弟誌コミックコンプ特攻隊長、佐々木氏。応援出演だ。

その4 AMPに何が起こるのか?

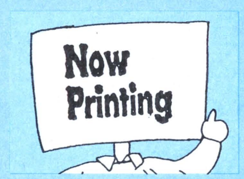
未確認情報なんだけど、ゲームのスタートはAMPの誰かに事件が起こって始まるらしいのだ。ゲームならではの、奇想天外な展開がAMPたちを待ち受けているようだぞ。



➡はたして、誰にどんな災難が襲いかかるのだろうか？

麻宮先生動く!? ——スタッフに檄とばす!?

㊖は作画スタッフなどの制作班が動き始めたとの情報をキャッチ！ それに併せて、麻宮先生直々の激励がとんだ!? との情報も飛び込んできたぞ。これで、スタッフの意気も上がり、開発スピードも飛躍かな!?



⬆いつも、ハイクオリティの作品で楽しませてくれる先生。

角川メディア・オフィスに直撃インタビュー!! 『サイレントメビウス』の全容は…？

現在、ファンから大きな期待がよせられている、『サイレントメビウス』。今回は特別に、角川メディア・オフィスのゲーム部門を担当する染谷さんに、直撃質問を敢行した。

編：PC版『サイレント』制作には、実際どのような方が関わってるのですか？



染谷：ゲームコンセプト部分を麻宮先生、プラス小説家の重馬敬先生がサポート。ビジュアル監修が菊池通隆監督、原画制作がグラビトンですね。『サイレント』世界を作り上げている、主要メンバーが揃っているということです。

編：CDロムの特性を生かすような内容は？

染谷：声優さんは、映画と同じキャストを考えてます。また、GMにも力をいれますので、BGMはかなり新曲になるでしょう。ビジュアルも、SCDを十分に使って充実させます。

編：シナリオの内容は？

染谷：アッと驚く工夫が、いたるところに用意されているものです。



チーフプロデューサー
染谷恵司氏

ゲーム業界に新風を巻き起こす、敏腕プロデューサー。すでに大型企画の構想もあるとか……。

編：原作でのメンバーの変化などは、ゲームに反映されますか？

染谷：う〜ん、ちょっと……。それも、しかけのひとつなので……。

編：ズバリ!! 発売は？

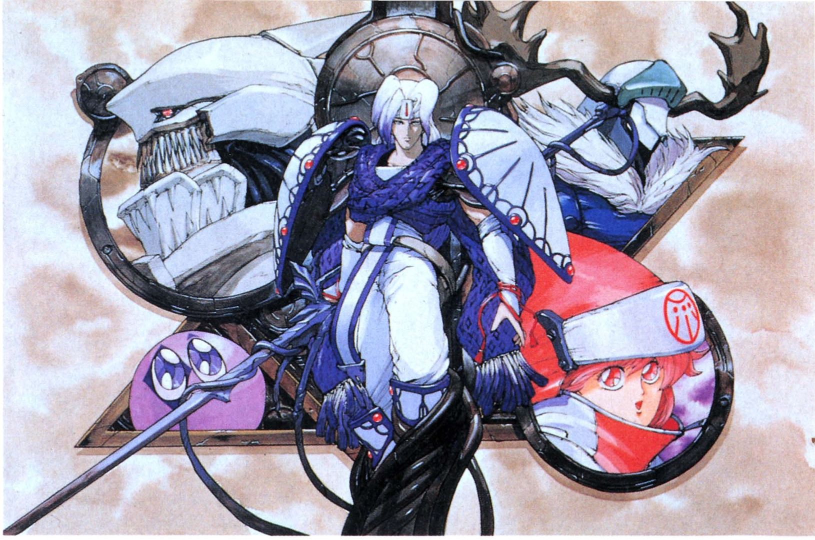
染谷：映画公開の後ごろと考えています。

奥深いストーリーが魅力のRPG

ファージアスの邪皇帝

ヒューマン
発売日未定／価格未定

RPG

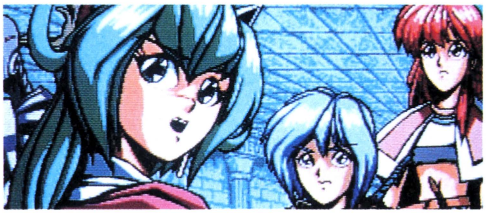


破壊の化身、邪皇帝を倒すため、戦士たちが旅立つ!

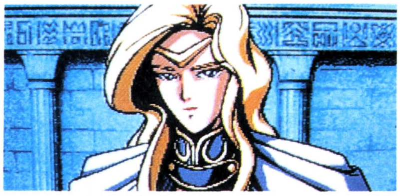
本誌連載の読者参加ゲームを原作とした期待のRPGが、この『ファージアスの邪皇帝』。今回の目玉情報は、いよいよ声優が決定し、アフレコが行われたこと。メインキャラはもちろん、邪皇帝を郷田ほづみ、邪皇帝の娘エミタスアを土井美加が演じるなど、なかなかの豪華キャストだぞ。

また、新たにゲームシステムの一部が判明したので、こちらの記事にも注目してね。

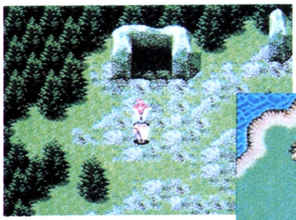
ビジュアル



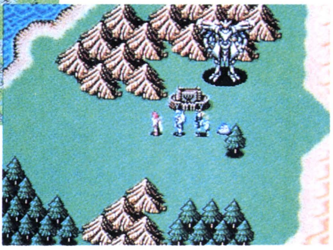
⬆ゲームの途中には、こういった超キレイなビジュアルシーンが、いっぱい用意されているのだ。うれし〜いっ!



⬆このゲームに登場する女性キャラは、みんな美人で、思わず見とれてしまうほど。



➡フィールドには、ダンジョンや神殿もいっぱいあるぞ。



⬆パーティキャラは、フィールドを並んで歩くオーソドックスなタイプのもの。並び順を入れ替えることもできるぞ。



⬅巨大な獣神兵に乗って、移動もできる。



⬆破壊神の復活をもくろむディメオラの最大の宿敵、邪皇帝。じつはけっこうカッコいい。

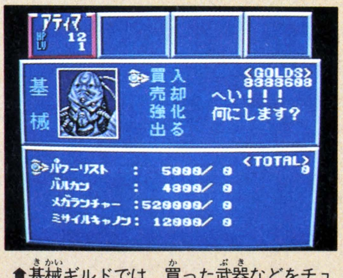
新たに判明したゲームシステム

ショップの種類は6つ

このゲームの世界では、普通のRPGに登場するショップのことを「ギルド」と呼んでいるんだ。ギルドの種類は6つあって、武器や道具を買ったり、治療することもできるよ。また、普通のショップとは違ったギルドもいくつかあるんだ。ぜひ立ち寄ってみようね。



⬅ここでは、武器を売買できるよ。



⬆基械ギルドでは、買った武器などをチューンアップしてくれるんだ。新しく武器を買うよりも、おトクだぞ。

会話モード

このゲームでは、コマンドを呼び出すことで、いつでも仲間と会話をすることができるんだ。ときには、ヒントなんかも聞けちゃうよ。

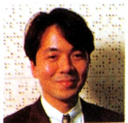


戦乱のファージアス大陸を旅するパーティキャラを紹介!

メインキャラクター

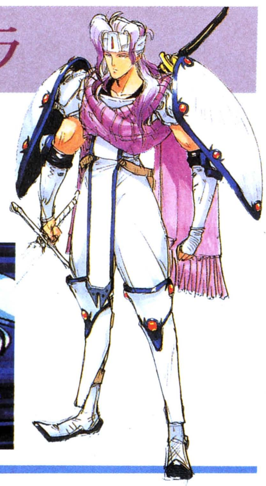
登場するパーティメンバーのうち、下に紹介する4人は、ゲームオリジナルのキャラクター。全員がそれぞれに目的を持って旅をしている個性的なメンバーたちだ。今回決定した声優陣も、有名人ばかりだぞ。

主人公 ディメオラ



速水奨

主人公のディメオラは、伝説の戦士。声の担当は、「勇者エクスカイザー」で主役を演じた速水奨だ。





⬆声が二枚目ぽくて、とってもカッコイイぞ。

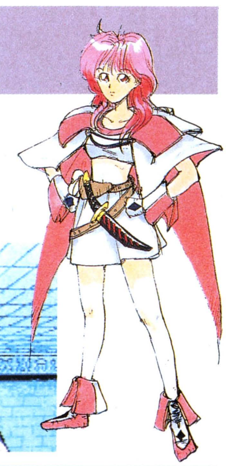
かわいいヒロイン アティマ



本多知恵子

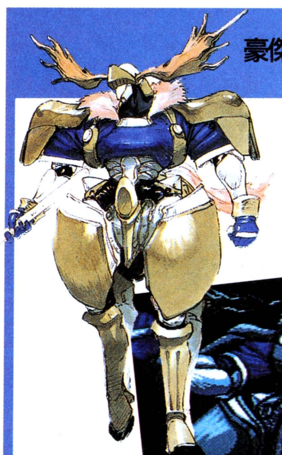
アティマは、とってもわがままな女の子。声を担当してくれたのは、「サイレントメビウス」の那魅役、本多知恵子。





⬆気性がはげしいアティマを、うまく演じているよ。

豪傑戦士 サッドネス



サイボーグのようなサッドネスの声を担当したのは、「ちびまる子ちゃん」の父さん役の屋良有作。

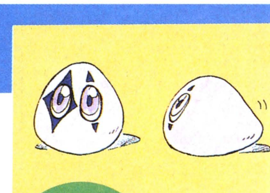


屋良有作



⬆低いトーンで、シブくて決まってる!

みょ〜な生き物 マテル



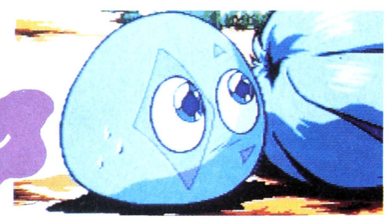




スライムみたいな生き物のマテルの声は、川村万梨阿が担当。「聖闘士星矢」のフレア役。



川村万梨阿



⬆とってもかわいらしい声で、楽しいよ。

サブキャラクター

パーティメンバーには、コミックで活躍したシド、サテラ、カトゥンのほか、まだ正体不明の謎の少年が登場する。この少年には、どんな秘密があるのかな? シドたち3人は、ストーリーの進行によって、パーティに参加するぞ。

謎の少年



謎の少年を担当するのは、ゲームのキャラクターに初挑戦の丸山みゆき。熱の入った演技だぞ。



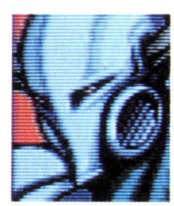
⬆この少年は、かなり重要な人物だったりする。

サテラ



戦う姫サテラ役は、「ロードス島戦記」でもおなじみの冬馬由美。雰囲気が、ピッタリだね。

カトゥン



カトゥン役は、サッドネスの声もしている屋良有作。1人2役で、すっごくがんばっているぞ。

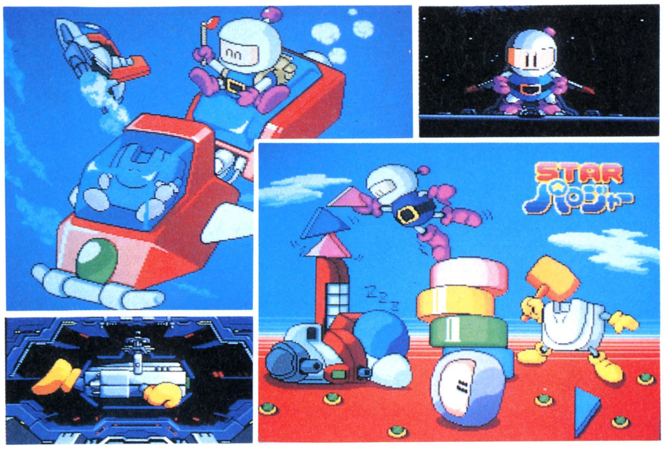
シド



荒くれ賞金稼ぎ、シドの声を担当したのは、「アルスラーン戦記」のギーヴ役をしていた矢尾一樹。



➡3人そろって、ハイ、ポーズ!



大爆笑コメディSTGだ!

STARパロジャー

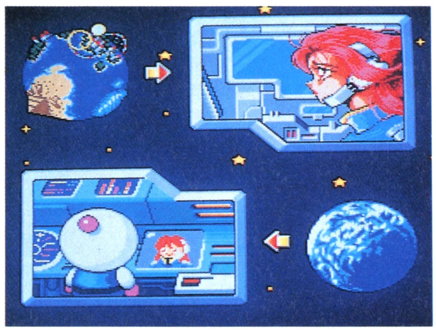
Super
すんげー
シューティング

ハドソン／4月24日発売／¥6,800

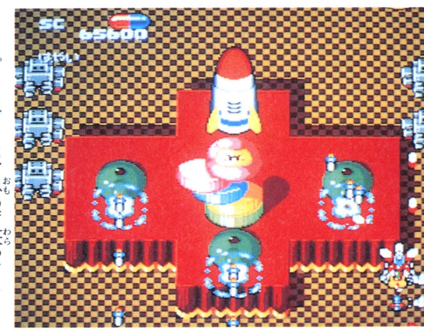
STG

本誌読者のアイデアがギュッとつまったSTGが発進(スクランブル)!

抱腹絶倒、スーパーエンターテインメントお笑いSTG『STARパロジャー』が、ついに登場！　本誌読者のアイデア募集から始まったこのゲーム、いよいよ完成が近づき、そのデキは超最高!!　そんじょそこいらのSTGがブッ飛んでしまうほどユーモアたっぷりで、とっても楽しいぞ。なお、アイデアが採用された人は、エンディングで名前が出てくるから、楽しみにしていてね。



⬅オープニングには、思わず笑ってしまうビジュアルが用意されているよ。



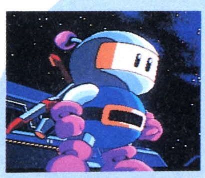
⬅このSTGは、一連のハドソンゲームのパロディなのだ。

3機の中から選べるぞ!

自機は、攻撃方法の違う3つのタイプ（ボンバーマン、PCエンジン、パロシーザー）から、好きなものを選んでプレイすることができるんだ。一度クリアしてしまった人でも、他のキャラクターでぜひ遊んでみてネ。

ボンバーマン

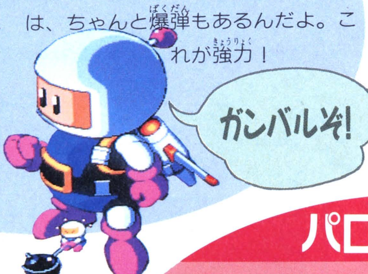
爆弾置くだけが能じゃない。今度は空を飛んでSTGしちゃうハドソンキャラ、ボンバーマン。武器の中には、ちゃんと爆弾もあるんだよ。これが強力！



⬅これって、モビルスーツみたいだね。



➡ボンバーマンは、とってもハデだぞ。

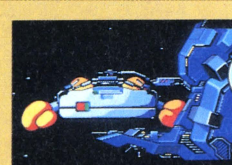




レッツGO~!

PCエンジン

なんと、PCエンジンまでも自機になって登場しちゃうぞ。手足のついた姿は、とってもかわいくて、愛敬たっぷりだよね。なんといっても、ホワイトのPCエンジンってのがポイント。



⬆なかなかカッコイイ登場だ。

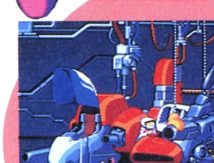


⬅CDで攻撃するPCエンジン。



パロシーザー

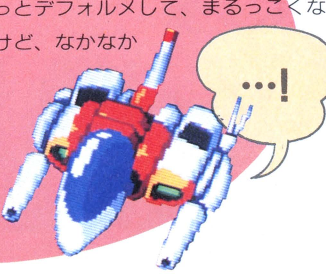
やっぱり主役は俺さまだ〜！　と口には出せないけど、3つの中では正統派のパロシーザーくん。ちょっとデフォルメして、まるっこくなっちゃったけど、なかなか使えるぞ。



⬆ただいま、整備中につき、関係者以外立入禁止です。



➡強力なレーザー攻撃だ!





ワンダフルなステージを進め!!



夢がいっぱいのメルヘンワールド



➡帆船が空に浮かんで、大砲で攻撃してくる。もしや海賊船？

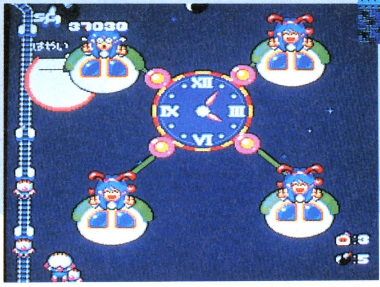


⬅まるで遊園地のような、とってもメルヘンチックなお城が登場。

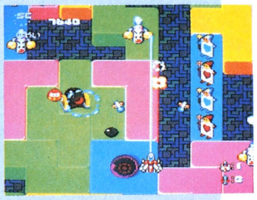
➡"うえるかむ"の看板を持って現れたのは、ステージ2の中ボスだ。



⬇ステージ1には、時計仕掛けの大観覧車が登場するぞ。







⬅ここは、とってもカラフルなステージだね。

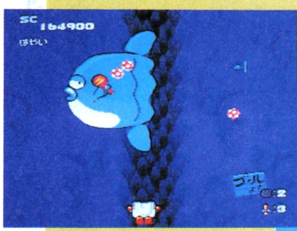


⬅おもちゃみたいなキャラが、いっぱいだネ。

春と冬のハーモニー



⬇このボスを見たら、きっと幸せな気分になると思うヨ。



うつマンボ!

⬆マラカスを持ってマンボを踊るマンボ。このゲームには、こういったギャグがいっぱい入ってるよ。





⬅あらあら、だるまが寒くてたき火をしているぞ。火の元には、気をつけて！



⬆ここは、春みたいに緑がキレイなステージだね。



⬆デッカイ雪だるまが、とってもかわいいよね。



燃えるバトルモードで驚異のハイスコアをめざせ!

"BATTLE STAGE"っていうのは、ハドソンお得意のスコアアタックモードで、ハイスコアを競う、とってもエキサイティングなモードなのだ。ハドソン恒例、夏のキャラバンみたいだね。キミは、何点取れるかな？



⬆友だちと、ハイスコアを競うと、いっそう熱くなれるぞ。また、これでも3つのタイプの自機から選べるよ。



➡ボーナスは、確実に取っていこう。



⬅ボスは、速攻で倒せっ！

『スタパロ』完成記念
これがワタシの『パロジャー』です!

㊒PCエンジン読者のみなさん!! ハドソンの川田ですよ～。この作品で、初めてCDロムに挑戦したもので、チーム全員四苦八苦してしまいましたが、ついに『STARパロジャー』が完成しました。このソフトには、読者のみなさんのアイデアもたくさん入っているので、きっと楽しんでもらえるものに仕上がったと思います。ゲームとしての中身もバッチリ、裏技にも『ガンヘッド』等でおなじみの例のアレがあったり、思わず「懐かしいナ～」と叫んでしまうキャラクターも登場するんですよ。たっぷり期待してから、遊んでみてネ。

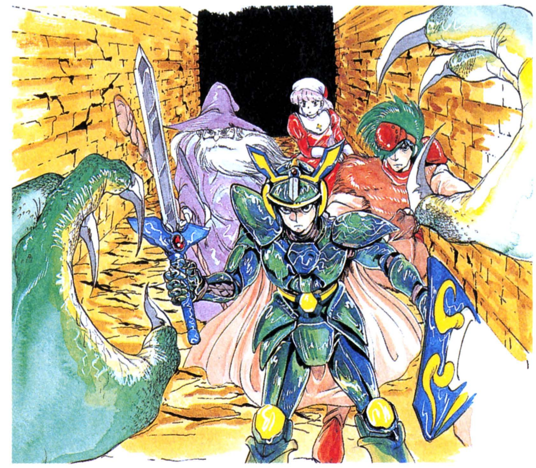


イラスト／盛本康成

キミの魂が暗い迷宮にのみ込まれる！

ダンジョン・マスター～セロンズ・クエスト～

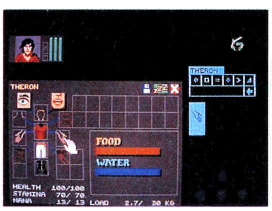
Dungeon Master ～THERON'S QUEST～



ビクター音産／発売日未定／価格未定　RPG

超有名R・RPGが、PCだけのオリジナルストーリーをひっさげて登場！

プレイ中の緊張感はピカイチ、とパソコン、SFCで評判だった『ダンジョン・マスター』が、PCエンジンだけのオリジナルストーリーで登場する。物語は第１作の『ダンジョン・マスター』から100年も前の話。セロンという少年が魔術師グレイ・ロードの弟子となるべく、７つのダンジョンに挑戦するのだ。少しの油断も許されないダンジョンの中で、キミははたして生き残れるか。



⬆このセロンくんが主人公。どんな職業もそつなくこなす。



⬅冒険に必要な情報は巻物に書かれているぞ。



➡毒霧の中に突っ込んだ！こんなミスのないよう注意。



⬅リアルタイムの戦闘でミスは許されない。逃げても追っかけてくるぞ！

パーティを組むときはキャラクターのステータスに注目しよう

このゲームは、ひとつコマンド入力を間違えただけで死につながるリアルタイムRPG。それだけにしっかりしたパーティを組まないと、目標達成は難しい。主人公のセロンの他に３人仲間を連れていけるわけだが、その選択のポイントとなるのは、各キャラに設定された職業レベルだ。パーティのバランスを考えると、攻撃には戦士、回復には僧侶、攻撃補助には魔法使いが欠かせない。仲間に加える前にすべてのキャラのステータスをチェックして、長い冒険に耐えうるようなパーティを組むようにしよう。ちなみにそれぞれの職業レベルを上げる方法は、その職業の能力を何度も使えばいい。たとえば戦士だったら、剣でバシバシ敵を倒していれば戦士としての職業レベルが上がっていくのだ。

戦士



武器によって敵に物理的ダメージを与える。レベルが上がれば、特定の扉を武器で叩き壊すこともできるようになる。

忍者



武器を投げ、パーティの後列からでも敵に攻撃できる。レベルが上がるとクリティカルヒットも出るようになる。

魔法使い



攻撃呪文を始め、迷宮を照らす呪文、扉を開く呪文などを唱えられる。レベルが低いと、唱えても効力を発揮しないときも。

僧侶



呪文によって、体力回復、解毒の薬を作ることができる。ただし薬を作るには空のフラスコが必要。早めに手にいれよう。



⬆「スピリッツ」と呼ばれる精霊たちを呼び出して仲間にするのだ。こいつのデータはどうかな？



⬅すべての職業に精通しているヤツもいる。しかし器用貧乏ということも…。



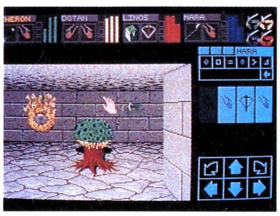
ダンジョン探索の基本は自分たちの生命を維持すること

万全のパーティを組んだら、次はいよいよダンジョンに挑戦！　ダンジョンでまず考えなければならないことは、主人公たちの生命を維持すること。彼らも生き物だから、ノドの渇きをいやしたり、睡眠をとったりするのは当たり前。モンスターとのバトルで生き残らなければならないことだってある。そうして生きのびなければ、いかにキミが謎解きの天才だったとしても目標は達成できないぞ！

モンスターとの戦闘

モンスターは倒さない限り、そのダンジョン内に永久に存在する。剣で攻撃、魔法で撃退などいろいろ方法はあるが、スイッチによって開閉できる扉で押しつぶしてしまうというユニークな倒し方もある。





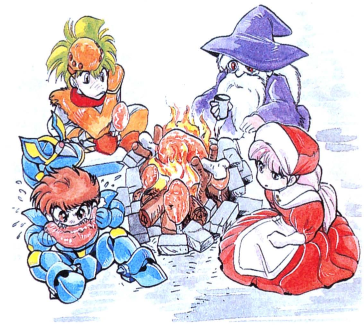
←攻撃にはいろんな方法が。これは矢を投げたところ。

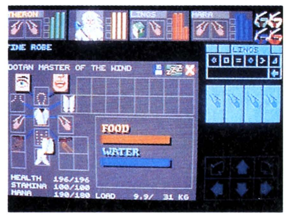


←画面右上の文字を組み合わせ、魔法を作って攻撃！

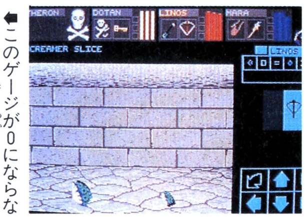
食う・飲む

このゲームのキャラはボクらと同じように腹もすかせばノドも渇く。ちゃんと食べさせないと、体が弱ってしまうのだ。食料や水はダンジョン内でアイテムを拾うことで補給できる。モンスターの中には、食用になるヤツもいる。





←このゲージが0にならないよう、気を使おう。



←スクリーマーという敵は、倒すと食用肉になるのだ。

眠る

眠ることによってヘルス(HP)、マナ(MP)を回復できるぞ。

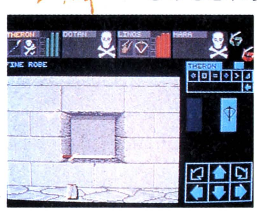


←まわりに敵がいないか確かめてから眠ろう。

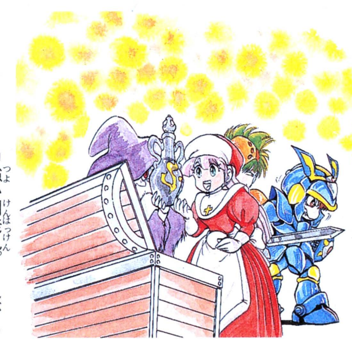


アイテム取得

落ちているアイテムを拾い、キャラを強化するのも忘れずに。



←強い剣発見。これがあればパーティも強くなる。



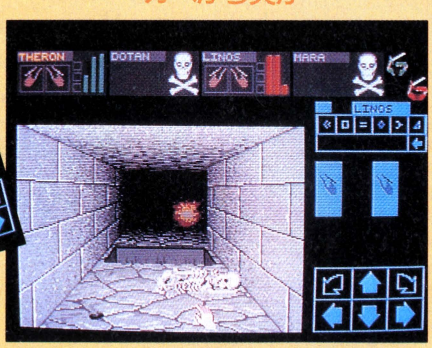
ダンジョン内にはさまざまなナゾが！ キミはどこまで解けるかな？

扉にカギ これ常識

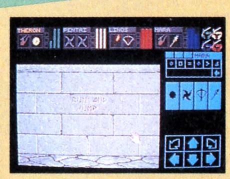


↑カギ穴のある扉はカギがないと開かないぞ。

カベから炎が



ナゾのメッセージ



←「走って跳べ」とのメッセージ。そんなことといわれたってこのゲームではジャンプできないんだけど……。

←おまけに落とし穴。ここを抜ける方法はあるのか？



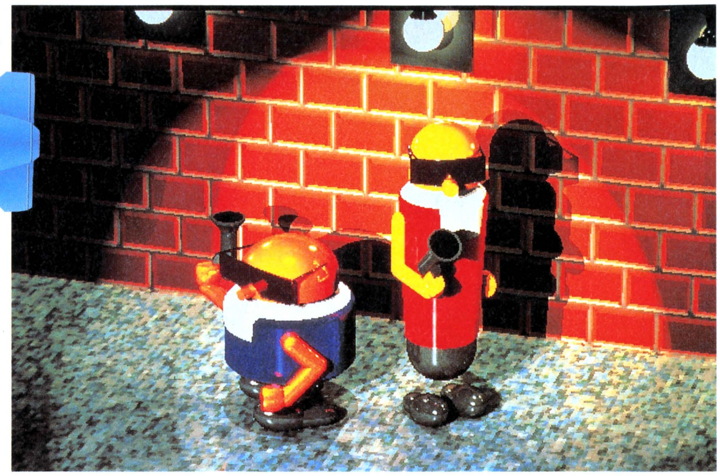
↑落とし穴のむこうにアイテムが。どうやって取る？



↑思い切って進むと……。はたして……!?

コメディ感覚いっぱいのACT!

ボナンザ BONANZA BROS ブラザーズ



NECアベニュー/発売日未定/価格未定 ACT

数々の難関を突破して、悪事の証拠を手に入れろ!!

アーケードから移植のコミカルACT『ボナンザブラザーズ』の続報だ! 予告状どおりに、3分間以内にお宝を盗みだし、悪人をこらしめる怪盗"ボナンザブラザーズ"。彼らを待ちうけるのは、それぞれに個性的な見はりたちや、愉快だけど、手強いトラップの数々。麻酔銃を片手にきりぬけるのだ。とっても楽しいこのACT、要チェックだぞ!!





⬆おおっと、グズグズしていると時間切れになってしまうぞ。時計と相談しながら、慎重にあわてよう。

⬆ゲームオーバーは鉄球と縞シャツがレトロな刑務所おくり。ミスした時は、宝物はその場に残して再び入口からだ。





⬆これが目的の証拠物件。まずは、目の前の見はりをかたづけなきゃいけないぞ。

⬅1Pは赤、2Pは青。画面中央のマップにはそれぞれの現在位置とお宝が表示される。

ターゲットはここだ

謎の人物からの指令で"ボナンザブラザーズ"のターゲットが決まる。ステージごとにいろいろな舞台が用意されていて、お宝やトラップもそこの雰囲気とグッドマッチングしてるぞ。



STAGE1 悪徳銀行

まずは小手しらべだ。不正融資であつめた金をいただいてしまえ。表むきは普通の銀行だから、見はりも普通の警備員ばかり。人数も少ないので楽勝だよ。

高級住宅 STAGE2



悪事でもうけて建てた豪華な住宅に、まっ昼間から忍びこむボナンザたち。中庭には番犬がうろついてるし、爆弾をかかえたぶっそうな用心棒もいる。銃を使ってかたづけろ!



STAGE3 イカサマカジノ

イカサマで人々から金をまきあげるカジノは、悪人たちの資金源だ。フロアのカード台やルーレット、屋上のハデなネオンがいかにもカジノらしい。見はりの数も増えてきているぞ!

2人同時プレイもバッチリだよ

2人で協力すれば、手強い見はりたちだって怖くないぞ。途中参加も、オリジナルと同じくOKだよ。





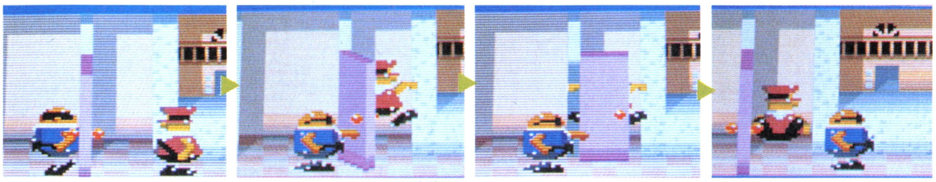
⬆ステージが進むと、マップは広くなるし、宝物も多くなって、1人で3分以内に集めるのは大変!でも2人なら楽になるよね。

⬅先に屋上へ脱出したら、ホッとひと休み。協力プレイの他に、どちらが多く宝物を集めるか、なんて競争してみるのもおもしろいぞ。

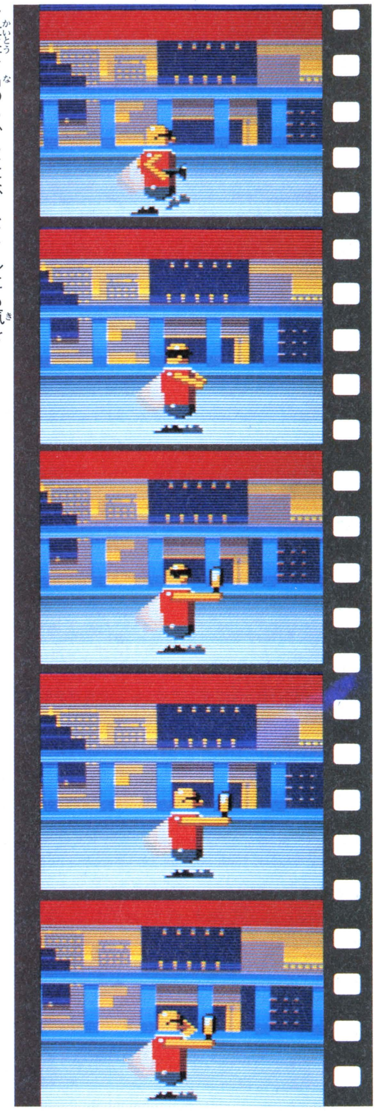
ユーモラスなキャラクターの動きに注目!!

『ボナンザブラザーズ』の大きな魅力はキャラクターたちの楽しい動き。ここに紹介したのは、そのほんの一部。重要なアクションから、単なるお遊びまで、サービス精神たっぷりだぞ。論より証拠、とにかくボナンザの活躍を見てくれ！





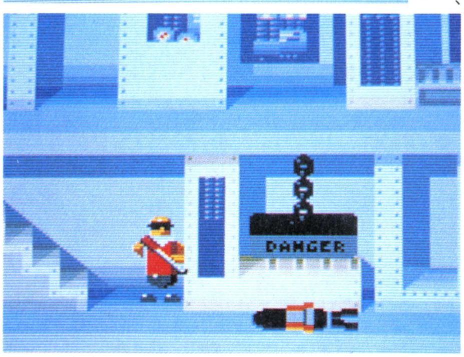
⬆見はりを待ちぶせして、ドアでアタック！　これは基本のテクニックだ。見はりの動きをよく見て実行しよう。



➡怪盗を名のるからには、スタイルにも気をつかう。うーん、今日も頭のツヤがいい!?



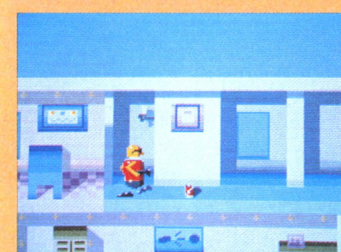
⬅プレス機のレバーのところに立って、タイミングよくボタンを押すと……⬇



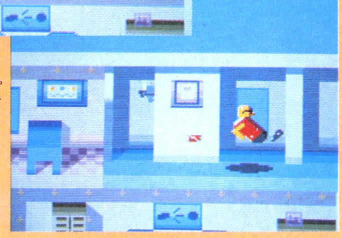
⬆ハイ、一丁あがり！　どんな相手でも一発でKOだ。でも、しばらくすると回復するからすぐに逃げてしまおう。

トラップには要注意!!

各ステージには、いろいろなトラップが仕組まれている。うっかりひっかかっても、直接ミスになるようなトラップはあまりないけど、油断は禁物だぞ。でも、リアクションがおもしろいから、一度くらいはわざとひっかかってみるのもいいかもね。



⬅足もとに注意しないと、空きカンやバナナの皮が落ちていることがある。ジャンプしてよけよう。そのまま歩いていくと…。



➡お約束ってヤツだね。ハデな音をたててころぶと、見はりがかけつけてくるぞ。場所によっては絶対につかまってしまう。

楽しいしかけも盛りだくさん!!



⬆ビルからビルへひとっとび！　別にこれを使わなくてもクリアはできるんだけど、つい使ってしまうんだ。



➡カジノの屋上になぜかこんなものがある。ダダーンと乗って…⬇



⬅ボヨヨーンとジャンプ！　これで高いところにも乗れるってワケ。

BGMもナイスな移植！

アーケード版ではちょっと地味な感じだったBGMが、ジャズ調のアレンジでグッとハデになってるぞ！

イカすぜ!

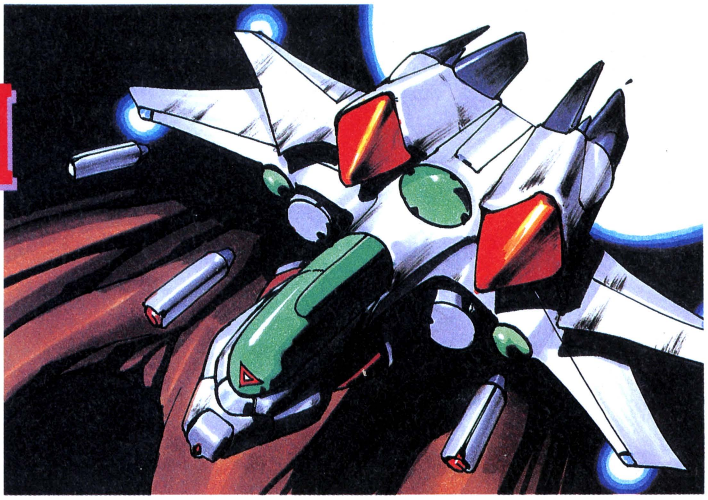


バリバリのSTGフリークに贈る！

RAYXANBER III

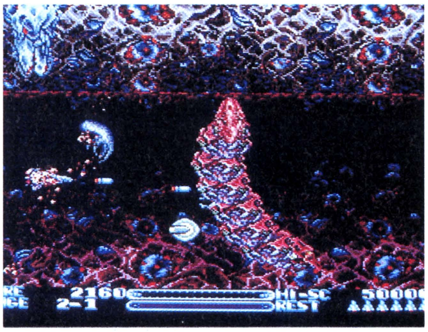
ライザンバー

データウエスト／4月24日発売／¥6,800　STG



ハイグレードビジュアルSTGの続編だ！

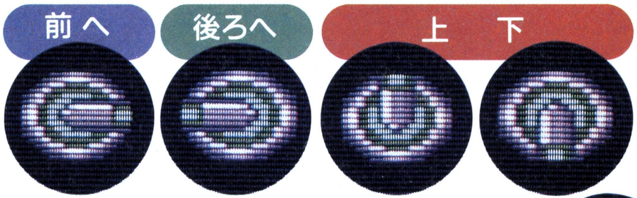
逆転確率5600万分の1、というとってもマニアックなSTG『ライザンバー』の続編が、早くも登場するぞ。前作に比べて、今作は自機のパワーアップも充実して、よりプレイしやすくなっているのだ。そして前作同様、キャラクターやグラフィックのクオリティはハイレベル、とってもカッコイイぞ。さぁ、STGファンのキミは用意せよ。スタートするぞ！



⬅スーパーCDの威力バクハツの、驚異のグラフィックを見よっ！

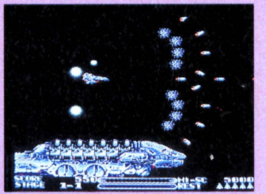
攻撃方向が変わるぞ

パワーアップアイテムは、出現後時計回りに上右下左と回転をするんだ。このアイテムを取ったときに、ユニット本体の向いていた方向に特殊弾を撃つことができるぞ。

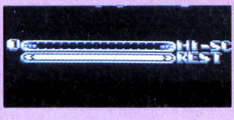


Newウエポン登場

今回新しく加わった攻撃ウエポンにホーミングミサイルがある。これは、ゲーム中にボタンを押し続け、下のメーターが黄色になったときボタンを離すと、無数のミサイルが敵目掛けて飛んでいくものだ。

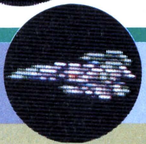


メーター



⬆ゲーム中いつでも撃てるから、とっても便利な武器なのだ。

3つの攻撃方法を使い分けろ！

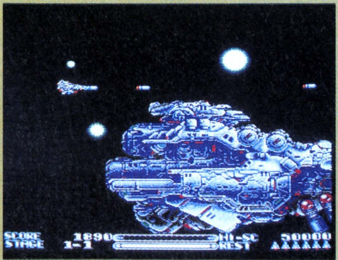


これを撃てば、アイテムユニットが出現するのだ。色別になってるよ。

イクシドプレッシャ

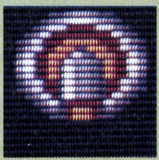


緑色のアイテムユニットを取ると、まるい緑の光球を撃つことができるぞ。まずはこの武器を取って、パワーアップしておこう。

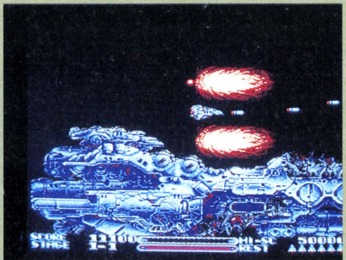


⬅この武器は、連射ができないから、ちょっと使いづらい。

テラフレイム



見た目がとってもハデハデで、太いファイアーを発射できるのが、この赤色のアイテムユニットだ。威力もかなりあって、頼もしいぞ。

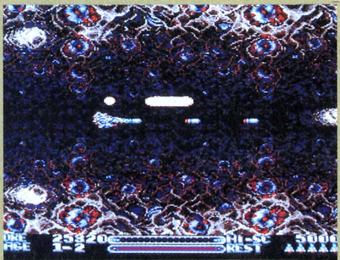


⬅威力はけっこうあるんだけど、射程距離がちょっと短いのが難点。

インパクトブラスター



黄色のアイテムユニットを取ると、レーザーを撃つことができるのだ。意外とノーマルな武器だけど、これがけっこう使えるよ。オススメの武器なのだ。

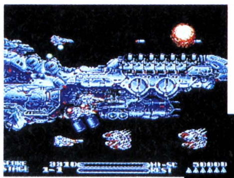


⬅STGではお馴染みの、レーザー攻撃。なかなか使えるよ。

  イラスト／薄葉十郎

他を寄せつけないド迫力のステージを爆進せよ!!

STAGE 1

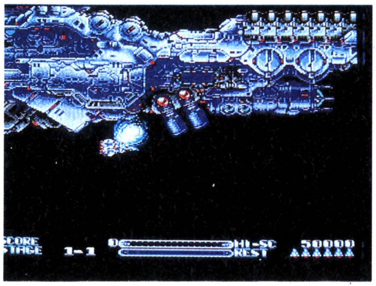


⬅母艦からは、味方機も出撃するよ。

⬇こいつは、中型の敵戦艦だ。カタいぞ。



はじめのステージは、暗黒の宇宙が舞台だ。自機は母艦から出撃し、襲いくる敵から母艦を死守するのだ。のっけから敵の攻撃もハデだから、気を抜かず突き進めっ！



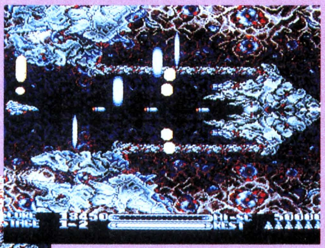
➡いよいよ、ゲームスタート。母艦からスクランブルだ。

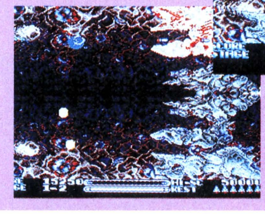


⬅四方八方にレーザーを乱れ撃ちする、イヤな敵。助けて〜ェ。

ボスのウィークポイントを探せ!

このゲームに登場するボスキャラは、ただがむしゃらに攻撃していても倒すことはできないぞ。いち早くウィークポイントを見つけ、その部分に弾を撃ち込むのが重要だ。ボスのデカさに圧倒されて、ビビッているヒマはないぞ。キミの健闘を祈る！





⬆こいつが、ステージ1のボスだ。手を伸ばして、迫ってくるぞ。

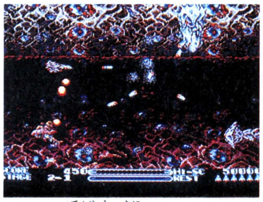
⬅こいつの弱点は、手についているコア。そして、この後には……。

STAGE 2

ステージ2は、なんともオゾオゾシイ背景をバックに進んでいくぞ。敵も前方からだけでなく、上方からも来るから注意して進もう。

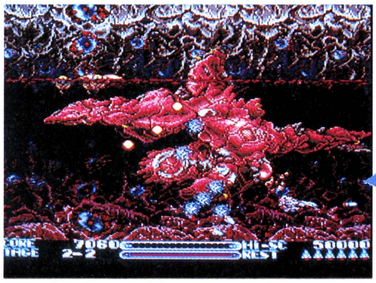


➡背景もさることながら、敵キャラもグロテスクだよね。



⬆おや、天井に何かへばりついているぞ。気をつけないとネ。

こいつの弱点は!?



⬆⬇さて、こいつの弱点はどこだろう。じっくり見ろよ。

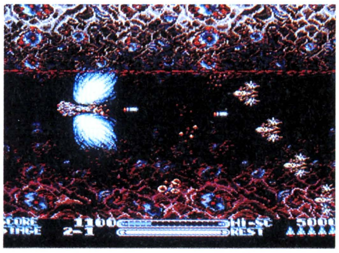


⬅あぶないっ！ 敵に接近しすぎたみたいだ。こういうときはオーバー・ブーストで回避だ。

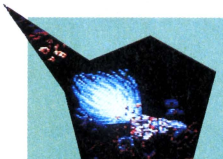
竜が2匹も!!

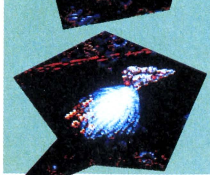


➡うひょ〜っ！ 巨大なドラゴンが2匹も出てきたぞ。こいつは、手強い。

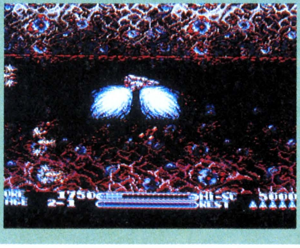


ボタンひとつで急加速! これが勝利へのカギだ!!

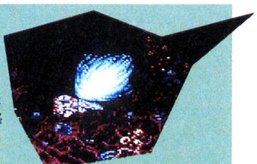


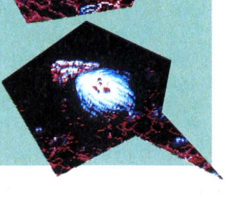


『ライザンバー』の特徴のひとつ、“オーバー・ブースト”は今回もちゃんと入っているぞ。これは、方向キーと組み合わせることで、8方向に自機を急加速することができるんだ。移動する距離は、ボタンを押している時間である程度制御が可能だよ。ここで注意しなくちゃいけないのは、画面下のヒートメーター。これがレッドゾーンに突入している間は、使用できないのだ。あまり使いすぎないように注意しよう。



⬅間違って、敵に突っ込んでやられるなよ。





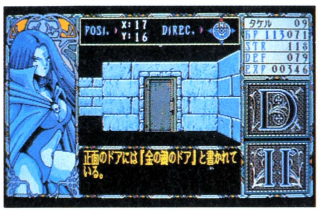
ドラゴンナイト2

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　RPG

ドキドキしちゃうRPG

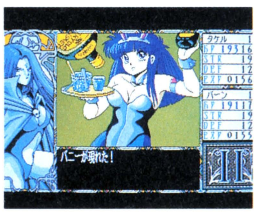
続報をいまかいまかと待ち望んでいた『ドラゴンナイト』ファンのみんなに、最新情報をお届けするぞ。PCエンジン版はパソコン版の『II』の移植で、基本的なシステムなどはそのまま移植されているのだ。ちょっぴり残念なのが、Hシーンが変更されていることだけど、PCエンジン版の女の子はかわいいから許しちゃおう。まだ発売は先だけど、首を長～くして待ってようネ。

＊画面はパソコン版のものです



➡戦闘シーンで出現するモンスターは、みんなかわいい女の子なのだ。フフッ♡

⬅３Ｄダンジョンを探険しながら、ナゾをといていくのだ。



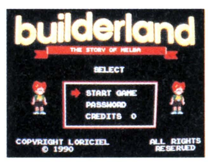
かわいいモンスターがいっぱい!!

ジャジャーン!! PCエンジン版のかわいいモンスターちゃんを、一挙に大紹介だ！　美女また美女で、うれしいねっ。



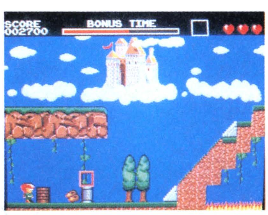
ビルダーランド

マイクロワールド/4月3日発売/価格未定　A·PZG



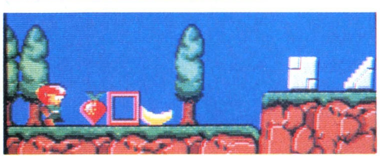
斬新なアイデアのアクションPZG

アメリカ製のパソコンゲームから移植の『ビルダーランド』は、まったく新しいタイプのアクションPZGなのだ。内容は、ひたすら歩き続ける主人公のメルバくんをステージの最後まで連れていき、そのステージのボスを倒せばステージクリア！　PZGにボスキャラが出てくるなんて、とってもユニークだよね。その他にも、いろいろな仕掛けがあって、なかなか楽しめるよ。



⬇ステージは、全部で６つあるよ。

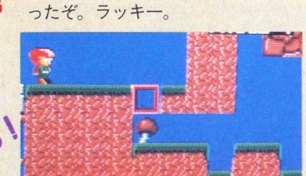
⬅さらわれた奥さんを助けに、メルバくんが行くっ！



操作はこんな感じだよ!!

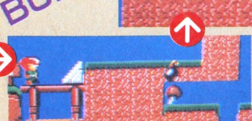
プレイヤーは、画面の中にあるブロックや爆弾などをうまく使って、勝手に歩くメルバくんを先へ進めていくんだ。

⬇これで、先に進めるようになったぞ。ラッキー。





⬆行き止まりのときには、画面の中にある爆弾を使おう。



⬅爆弾をここにセットして、爆発させれば道ができるのだ。

※画面はアミガ版のものです

スライムワールド

マイクロワールド／６月発売予定／価格未定　ACT

一風変わった世界を冒険だ

今までに類を見ない、特異な世界を舞台に繰り広げるアクションAVG『スライムワールド』の登場だ。

キミは新世界の探検家ドットとなって、ドロドロ、ネバネバした気味悪い生物体がいっぱい住んでいる"スライムワールド"という惑星を冒険するのだ。このゲームには６つのシナリオが用意されていて、それぞれのシナリオに違ったコンセプトがあり、いろいろな設定のゲームを楽しむことができるぞ。

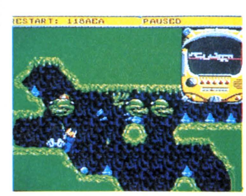
さぁ、好奇心いっぱいの冒険好きのキミ、この今までに見たこともない世界で、ドキドキワクワクの冒険をしてみようぜっ！



⬆探険家ドットは、未知なる惑星"スライムワールド"を冒険するのだ!!



⬅いろいろなモードでゲームが楽しめるよ。



⬅モンスターはどいつも気味が悪いなぁ。

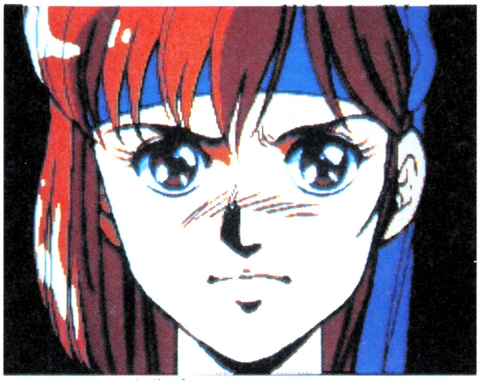
※画面はメガドライブ版のものです

トップをねらえ!

リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定　ETC

ファン必見のDC登場だ!

OVAで、すっごく人気の高い『トップをねらえ！』がついにPCエンジンで登場するぞ！　すでに発売されているパソコン版のクイズゲームとは違い、ビジュアルたっぷりのDCになったのだ。ストーリーは、OVAのものと同じだから、ファンにはたまらないよネ。ビジュアルシーンもオリジナルに加え、200枚の新しいグラフィックが登場するぞ。超期待の1作！



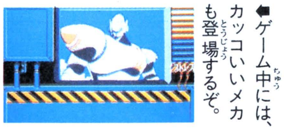
⬆この女の子が、主人公のタカヤノリコちゃん。グラフィックがとってもきれいで、すっごくかわいいよネ。



⬅ゲームはコマンド選択方式で、スムーズに進むよ。



⬅画面にある"ストレス"って、何だろう!?



⬅ゲーム中には、カッコいいメカも登場するぞ。

緊急特報 RIOTから、新作ソフト3作が発表されたぞ!!

サークI・II(仮)

秋頃発売予定／価格未定　RPG

パソコンの名作がついに移植決定!



パソコンで人気があり、PCエンジンに移植希望の多い『サーク』が、な、なんと『I』『II』をひと組にして移植されることが決定したぞ！　これで、ファンのみんなの夢が、2ついっぺんに叶ってしまうのだ。なんてラッキー&ゴージャスなんでしょ。なかなかRIOT、やってくれるよね。また、ただの移植じゃなくて、CDならではのビジュアルや演出があるに違いない。期待しちゃうネ。



サークI

⬆これは、パソコン版『サーク』の写真。とってもよかったよね。



サークII

⬆早く、PCエンジン版の画面が見たいなぁ。期待しちゃうよね。

エグザイルII(仮)

夏頃発売予定／価格未定　RPG

PCオリジナルの続編が登場だ

昨年発売された『エグザイル〜時の狭間へ〜』は、パソコン版『II』の移植だったんだけど、今回登場した『エグザイルII』はその続編で、完全PCエンジンオリジナルなのだ。期待せよ！



パソコン版『II』

⬆これは、パソコン版の『エグザイルII』の画面。きれいだね。



PC版『エグザイル』

⬆PC版は、パソコン版の『II』の移植だったのだ。

ぽっぷ'n まじっく

夏頃発売予定／価格未定　ACT

魔法で攻撃して、ステージを突き進んでいくメルヘンタッチのACTゲーム『ぽっぷ'n　まじっく』の登場だ。突然発表されたゲームなので、内容ははっきりしないけど、タイトルから見てもかわいい雰囲気のするゲームみたいだね。続報に期待っ！

ワーイワーイ、プレゼントだあ！ でもあたらないと悔しいよね。彼女がいないともっと悔しいよね。グスン。

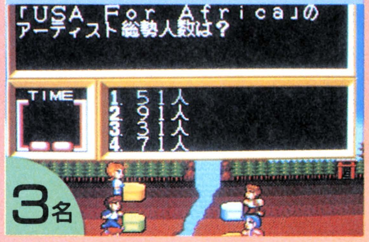
あたればスゴイですぅ～

PRESENT

SOFT

I.Q.PANIC

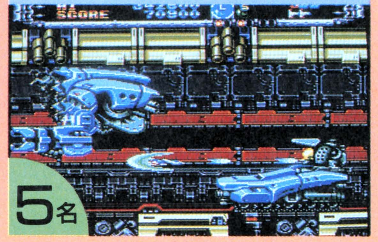
提供／I.G.S.



⬆本格派のクイズゲーム。ＲＰＧ風のクエストモードもあり、充実した内容となっている。さらに、5人での対戦プレイは超燃えるぞ。

ゲート オブ サンダー

提供／ハドソン



⬆ハドソン久々のオリジナルSTG。SCDなのでゲーム展開は、とてもスムーズなのだ。オープニングのビジュアルは、一見の価値あり。

パロディウスだ！

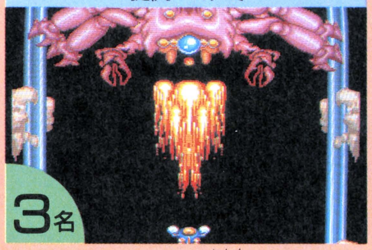
提供／コナミ



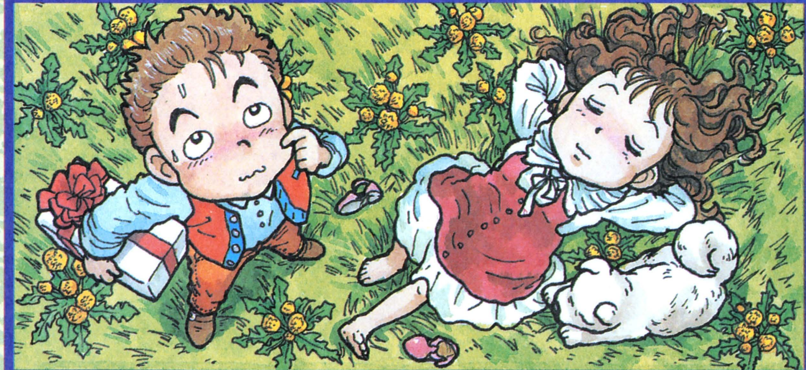
⬆アーケードで大人気のＳＴＧがついにＰＣエンジンに！ カットされた面はあるものの、ほぼ完全移植。マニアも大満足の１本だ。

出たな!! ツインビー

提供／コナミ



⬆これもアーケードからの移植。ゲーセンでクリアできなかった人は、ぜひ挑戦してもらいたい。もちろん２人同時プレイもＯＫ。



GOODS

映画『奇跡の山』特別前売券

提供／角川書店



⬅4月18日より全国で公開される『奇跡の山―さよなら、名犬平治―』の特別前売券をペアで25名の方にプレゼント。

『ザ・キックボクシング』携帯ラジオ

提供／マイクロワールド



⬅『ザ・キックボクシング』のカッコイイロゴの入ったミニラジオ。通勤通学の電車の中などで重宝するアイテムだよ。

『シュビビンマン3』声優サイン色紙

提供／メサイヤ



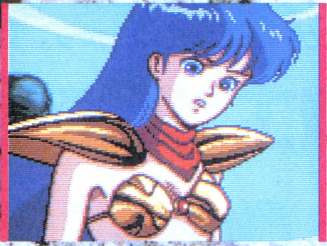
⬅シリーズ最新作『改造町人シュビビンマン3』の声優さんのサイン色紙だ。2種類あるので、どちらが送られてくるかはお楽しみ。

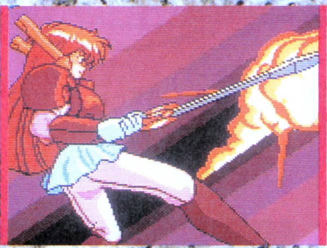
応 募 方 法

欲しいプレゼントが決まったら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答を記入して、編集部へ送ろう。今回のしめ切りは3月29日（当日消印有効）。なお当選者の発表は4月30日発売の6月号にて掲載します。

 イラスト／杉山真理

HOW TO WIN

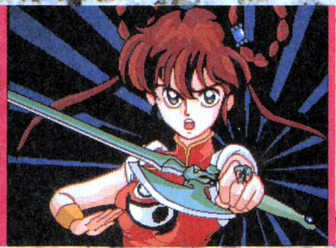




年度末のせいもあって、多数発売されるタイトルのなかから、16本を厳選。購入の参考のための内容紹介&プレイ時の強い味方になる難所攻略がてんこ盛りだ!! さて、きみの選ぶ1本はどれ?

WRITERS
川口二・遠藤まゆり・森田慶子・本内新太郎・小畑雄二





ACT5まで優子を連れてって!

夢幻戦士ヴァリス

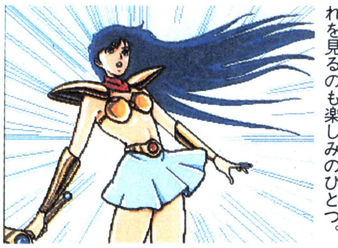


CD-ROMの傑作ACTといえば、やっぱりこのゲームだよね。絶妙なアクション性に時空を超えたストーリー。あぁ、なんてス・テ・キなゲームざましょ。ポッ。

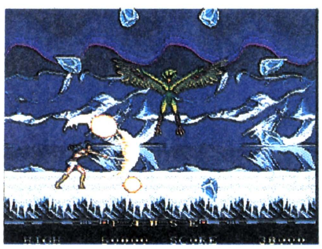
RIOT/3月19日発売/¥6,980　ACT

ヴァリスの戦士"優子"誕生の瞬間！

ヴァリスの基本、『I』がついにPCエンジンで遊べるときがやってきた。PCエンジンのヴァリスは、『II』からシリーズ化されていたため、優子がどうしてヴァリス戦士になったのか？　など基本的な部分がわからなかったよね。でも『ヴァリスI』を遊べば、この謎も一気に解決しちゃうんだから、ファンは要チェックだぞ。ただ、遊んでいて少し気になったのが、画面の下が欠けちゃうってこと。モニターによっては、武器レベルの表示が見えなかったりする。



⬅ビジュアルシーンは、各ACTごとに用意されているぞ！　これを見るのも楽しみのひとつ。

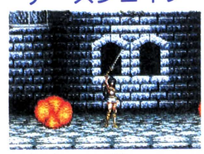


➡ボスとの戦いも、このゲームの魅力のひとつだよね。がんばれ優子！

魔法は全部で5種類

優子が使うことのできる魔法は5種類あるんだけど、最初からすべて使えるわけじゃない。1面クリアするごとに1つずつ覚えていくのだ。

アースシェイク



⬆地上にいる敵にダメージを与える。

フレイムリング



⬆優子を中心に炎が回り、敵の体当たり攻撃を防ぐ。

アイスフェザー



⬆氷を炸裂させ、敵すべてにダメージを与える。

ルーンバリア



⬆敵からのダメージを6回防いでくれる。

ギガサンダー

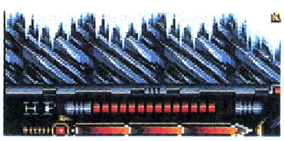


⬆稲妻を落とし、画面上の敵すべてに大ダメージ。

5種類ある武器の特徴を知ろう！

優子の使える武器は、魔法と同じく全部で5種類あるのだ。

武器レベルを上げるためには、同じ武器を続けて取らなければならないから要注意！



⬆画面の一番左下に表示されている剣の長さで、現在の武器レベルを知ることができる。ちなみにこれは、武器レベル3の状態。

ブリット

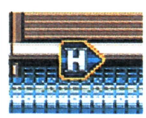


当たり判定がやや小さいため、地上の小さい敵に対しては、しゃがんで攻撃しないと倒せないので注意。

レベル1　レベル2　レベル3



ハンター



ハッキリいって、コレが最強の武器でしょう。ホーミングの反応がいいので、敵がかわいそうになっちゃうほど。

レベル1　レベル2　レベル3



アークショット

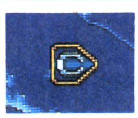


威力はあるけど、地面を転がっていく武器なので使い方が難しい。空中の敵にはめっぽう弱かったりする。

レベル1　レベル2　レベル3



カッター



当たりが大きいうえに、貫通力もあってなかなか使える武器だ。レベル3になれば上にも攻撃できてバッチグー。

レベル1　レベル2　レベル3



セーバー



この武器はほとんどお目にかかれないので、使わないほうが無難。レベル1なんかゴメンナサイの弱さだし。

レベル1　レベル2　レベル3



ACT 1 セーラー服姿で敵をみ〜んな悩殺！

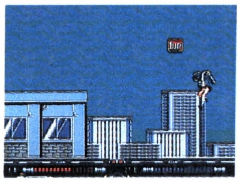
優子がセーラー服姿で戦っているためか、敵の攻撃はまだまだ手ぬるい。だからジャンプやスライディングなど、優子のいろいろなアクションの練習はこの面でやっておくといいぞ。武器のパワーアップは、Bならレベル3、CとHならレベル2まで上げられるので、武器パネルを見つけたら取り逃さないようにしよう。ただし、同じパネルを連続して取らないとレベルは上がらないからね。あと、地下鉄入口の屋根の上には1UPがあるので取るように！



⬆ジャンプしながら斬る。この動作をマスターしよう。



➡前後から敵が来たらしゃがみながら攻撃だ。

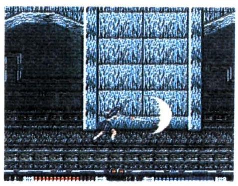


⬅地下鉄入口の屋根に上がると1UPがある。



➡Hパネルが出ても、まだ取らないほうがいいぞ。

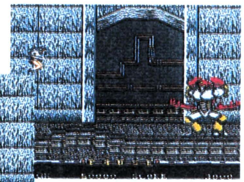
⬇ボスの直前で、武器レベルが最低2あればOKだ。

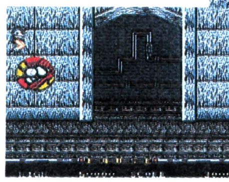


ボス▶地邪ガイーダ◀

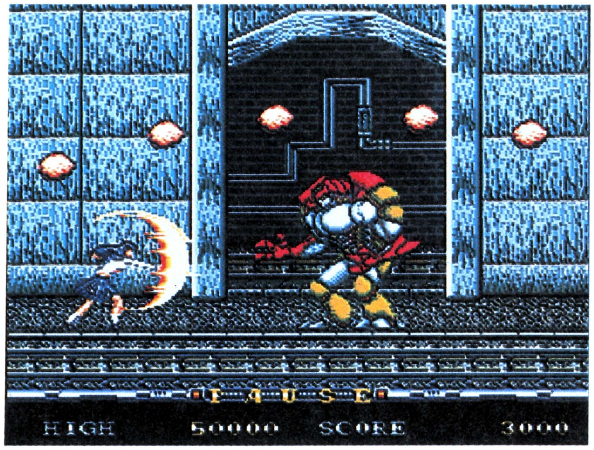
最初に戦うボスにしては、けっこう強かったりする。ガイーダの攻撃パターンは、体を丸めての体当たり→地津波→体当たり→岩ばらまき、の繰り返し。体当たりと地津波をジャンプでよければ楽勝だ。

⬇体当たり攻撃はジャンプのタイミングが勝負。





⬆これが地津波。ジャンプで軽くかわせるぞ。



⬅岩をばらまいてきたら、岩の間に入り込んでかわそう。ACT1では、まだ魔法を使うことができないため、とにかくテクニックで勝負するしかないのだ。もしガイーダをノーダメージで倒せたら、チョット自慢できるかもね。

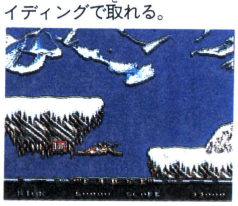
ACT 2 スライディングがキ・メ・テ

ACT2は中ボスを含めて2匹のボスと戦うため、慣れないとクリアが難しい面だ。ポイントとしては、中ボスとの戦いで、なるべくダメージを受けないことかな。



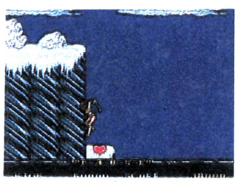
⬆落とし穴にある"星"は、スライディングで取れるぞ。

⬇空中にある1UPは、スライディングで取れる。





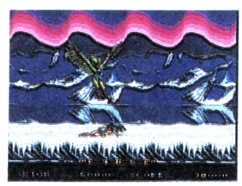
⬅武器が最強になれば怖いものナシ。



⬆落ちながら右にいくとハート。

ボス▶水邪ギーヴァ◀

ギーヴァの急降下攻撃はスライディングでかんたんによけられるので、それほど手こずらないと思う。よっぽど無理な攻撃をしない限り、ギーヴァに殺されることはないはず。



⬅急降下してきたらスライディング！



⬆ギーヴァがゆっくりと下に降りてきたら、攻撃のチャンスだ！　めいっぱい剣を振りまくろう。

中ボス

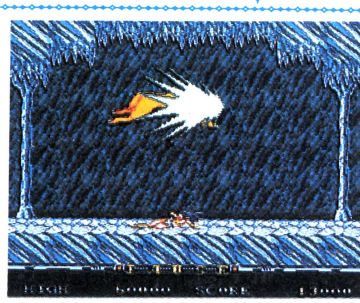
中ボスの攻略ポイントは、最初の突進をかわした後、ボスの動きが止まるまでひたすらよけまくり、スキができたら攻撃！　この繰り返しを地道にすることだ。



⬅中ボスの突進は、ジャンプで軽くかわそう。



➡火の粉が降ってきたら、火の隙間から攻撃。



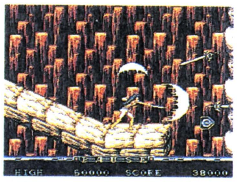
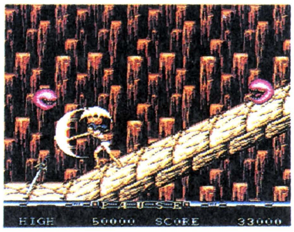
⬆ジャンプしながら突進してきたら、画面中央でしゃがむか、スライディングでかわせ！

ACT3へ

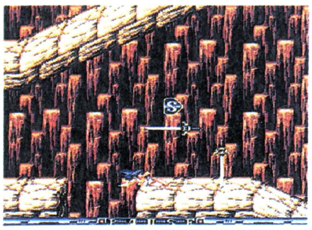
ACT 3 ハンサムなボスに負けるな優子！

ACT 3はやや短めのステージで、パワーアップが十分であればどんどん先に進んでかまわない。要注意の敵キャラは、壁に突き刺さっている剣で、優子が近寄るといきなり飛んでくるから、見つけたら早めに破壊してしまおう。

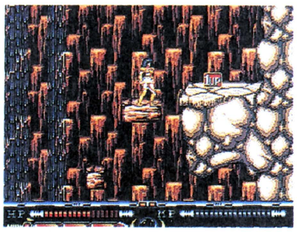
そしてこの面では、武器Sが2つ出てくるけど、取らないほうがいいんじゃないかな。なぜかというと、先の面や使い慣れのことを考えると、あまりオススメできないからだ。

⬅⬇剣を見つけたら早めにやっつけよう。

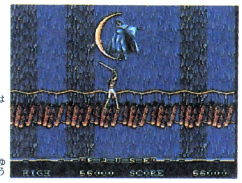


⬆Sの武器パネルを見つけても、取らないほうが……。



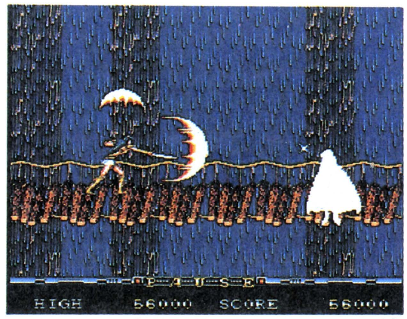
⬇1つめの橋を渡ったあと上にいくと、1UPがあるぞ！

ボス ▶風邪アイザード◀

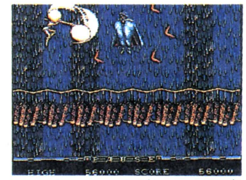


⬅バリアを張ったら優子の攻撃は効かないぞ。

アイザードは戦う前に大きな口を叩くのだが、本当は口ほどにもないヤツなのだ。ブーメラン攻撃と、左右から飛んでくる竜巻さえかわしてしまえば、あとは攻撃しほうだいだ！



⬆アイザードが画面内を回りだしたら、ひたすら攻撃だ。回っているときは、絶対に特殊攻撃はしてこないから安心して攻撃しよう。ただし、優子のほうに近づいてきたら、ジャンプしてかわすのを忘れないようにね。



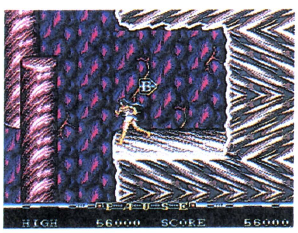
⬆ブーメランが出現したら、飛んでくる前に破壊しよう。



⬆アイザードが腕を広げたら、竜巻がくるのでジャンプ！

ACT 4 優子危うし。ベノンのリング攻撃炸裂！

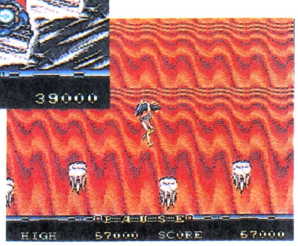
ACT 4は、今までのACTとは比べものにならないくらい難しい面だ。使える武器はCかH。もちろんレベルは最強。間違っても武器Aは使わないようにね。この面のクリアのコツは、先を急がずゆっくり進むことかな。大げさにいえば、一歩進むごとに敵を倒すという気持ちが必要だぞ。



⬆武器Cを使っていたら、Bパネルは取らないほうがいい。



⬅上へ登れる場所が1か所あるので、見つけたらどんどん上がってみよう。



➡上まで上がりつめたら、こんどは右へ進んでいこう。足場がすごく小さいから慎重にね。

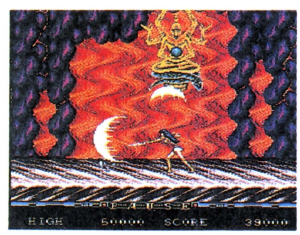
1UP



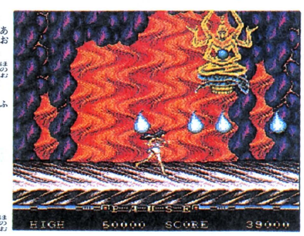
⬆1UP発見。1UPを取って落ちれば中ボスの部屋。

中ボス

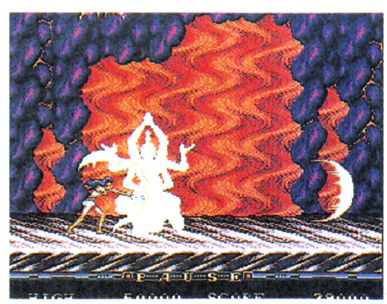
千手観音みたいなやつがACT 4の中ボスだ。スキを見て魔法（アイスフェザー）を使いながら、武器Cでひたすら攻撃をしよう。武器レベルが最強だと、上にも攻撃ができるので戦いやすいぞ。そして、青い炎をばらまいてきたら即回避し、中ボスが下へ降りてくるのを待とう。下に降りたら、とにかく斬って斬って斬りまくれ。もう、死にものぐるいでただひたすら剣を振るのだ！



⬅武器レベル3の威力を利用すれば、こんな攻撃もできる。



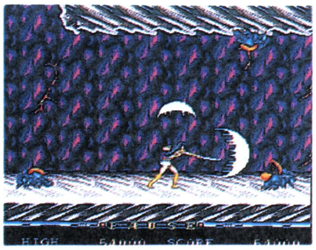
➡青い炎が降ってきたら、炎の隙間に入り込もう。そして、中ボスを待つ。



⬅下に降りてきたら、とにかく無心で斬りまくれ！

ACT 4 後半

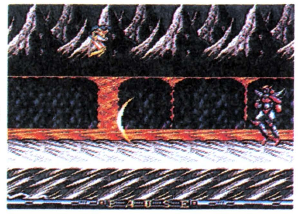
後半はMAPこそ短いものの、敵の攻撃が超キビシーのだ。とにかく敵の数が多いので、画面を少しずつスクロールさせながら敵を1匹1匹倒していこう。それと、途中で武器Hが出るので、取りたい人は取っていいかもね。



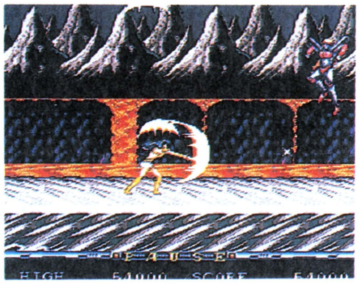
⬅画面をいっぺんにスクロールさせちゃうと、このように敵がウジャウジャ出てくるのだ。こいつはかなりキビシーぜ！

ボス▶炎邪ベノン◀

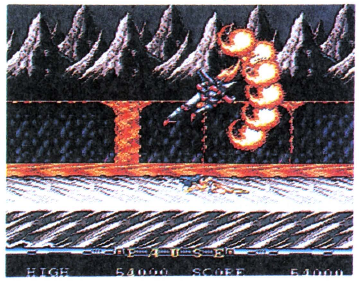
オ○マ口調でしゃべる、なんとも気持ちわり～ボスだが、体のほうはすんごくカタイ。攻撃はそんなに厳しくないから、根気よく戦えば必ず勝てるぞ。ただ、炎のリングには注意してね。



➡カッターを放つ前に手を上げるのでかわしやすい。



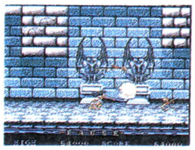
➡ベノンが飛んだらキックしてくる合図なので、スライディングの用意。



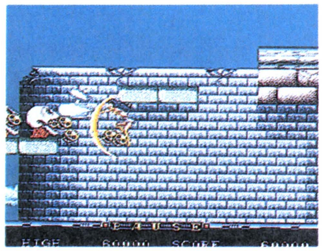
⬅キックしてきたら、敵とは逆の方向にスライディングだ！

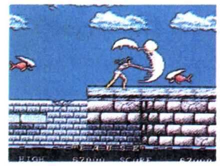
ACT 5 ガイコツに魂を抜かれるな優子！

ACT5は、ヘビとガイコツの複合攻撃に気をつけながらプレイしよう。この面からは、ルーンバリアの魔法が使えるので、対ボス戦や敵の攻撃が厳しい場所で使うといいかもね。



⬅ヘビはしゃがんで攻撃しよう。

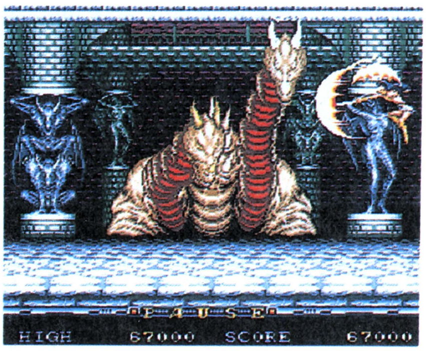




⬅⬇敵の攻撃が厳しい所では、バリアを張ってダメージを防ごう。

ボス▶雷邪ヴォルデス◀

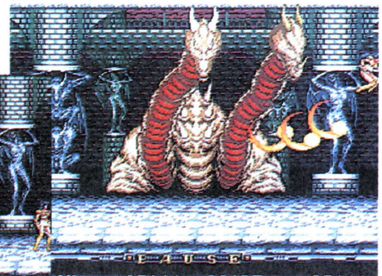
2本の首がよく動くので、逃げ場が少なくて困ってしまう。有効な戦い方としては、画面の一番端に寄り、少し攻撃してはボスの動き（とくに口）を見るって感じかな。無理して攻撃すると、ダメージをガンガン受けるぞ。



⬅とにかく2、3回攻撃をしてみる。首が優子のほうに向いたら攻撃中止ね。

⬇このようにボスが口を開いたら攻撃をしかけてくる合図だ。

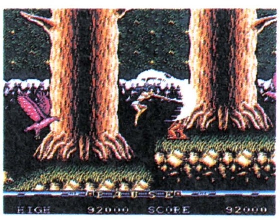




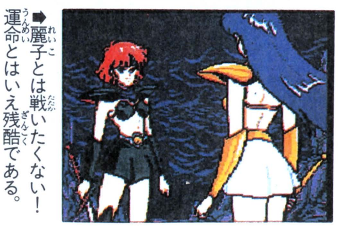
⬆すかさずジャンプすれば絶対かわせる。

ACT 6 以降はビジュアルでチラッと見せよう！

さあ！『ヴァリスⅠ』もいよいよクライマックスに突入だ。でも残念なことに、残りスペースが足りないため攻略はここまで。読者のみなさんゴメンなさい。ミロはじめは心から反省しています（ホントかいな…）。そのかわり、ACT6・7の要点をビジュアルで見せるから許してね。ちなみに、この先のストーリーをかんたんにいうと、ACT6は優子のよき（？）ライバル、麗子との対決。そしてACT7は、邪神ログレスとの最終決戦というふうになってるぞ。



⬅ACT6ともなると、敵の攻撃もかなり厳しい。



➡麗子とは戦いたくない！運命とはいえ残酷である。



⬅剣を抜き、優子に戦いを挑む麗子。

VS



➡麗子がそこまで望むならば……。戦いを決意した優子。



…そして憎きログレスとの決戦のときが……！

ステージ6までビシッと攻略

改造町人 シュビビンマン3 異界のプリンセス



超人気ゲームがいよいよ発売されたね。そこで、前号に引き続いて今回は後半の3ステージをじっくり攻略しちゃうぞ！

メサイヤ／発売中／¥6,800　ACT

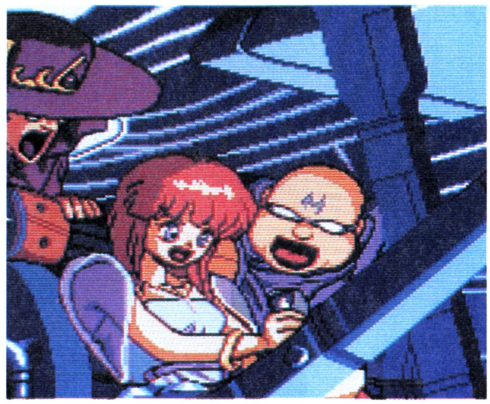
シュビビームの威力をフルに発揮せよ!

本誌アイデア募集企画でもすっかりおなじみの『シュビ3』。キミたちはもう手に入れたかな？　自分の作品をゲーム中に見つけて感激してる子もたくさんいるんだろうな、と思う今日この頃なのだ。

ゲーム全体の印象としては掛け値なしに素晴らしいデキだと思う。アクションゲームの命は一言でいえば〝心地よさ〟にあると思うんだけど、その点このゲームはまさに〝快感ゲーム〟。ビジュアル・サウンドの両面でとにかく気持ちがいい。

さて、今回は後半のステージを中心に攻略するのだけど、このゲームには難易度レベル設定機能がついている。そのハードレベルでの攻略法を紹介しよう。

攻略の最重要ポイントはシュビビームをフルに使うこと。剣で攻撃する場合の何倍もの威力があるからね。しかも、方向キーでビームを自在に誘導できたり、さらにⅡボタンを押したまま（つまりビームのエネルギーをためた状態のまま）走れたりするのだ。いわばビームに機動力がついたといえるだろう。その有効な使い方などを解説しつつ攻略していくぞ。

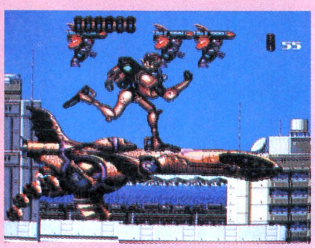


⬅今回の騒動は、このお姫さまのおてんばから始まる。大容量を生かしたビジュアルシーンも楽しい。

前半戦をザッと振り返ってみよう!

ステージ1は『シュビ1』を思い出させてくれる。あのお猿のようなワキャキャも登場して、とっても懐かしいぞ。さて、ここでのポイントは中ボスのダウトフルバット。ここで誘導シュビビームの使い方に慣れておくといい。ステージ2のポイントは中ボスのターゲットアースとその手前のエレベーターにあらわれる光球。この光球は5パターンの隊形で攻撃してくる。パターンを覚えて倒せばアイテムが稼げるぞ。ステージ3のポイントは2番手のユキノへだ。こいつが出す子ユキノへを倒しまくってアイテムを稼いでおけば、あとが楽になる。

ステージ1 リゾート地



➡ホッジホッジに乗って、ひたすら走るのだ。

ステージ2 魔法空母



➡ボスはカンフー攻撃を得意とするパッチ。

ステージ3 脱出～雪国へ、地下へ



➡魔法列車の上の泥人形のような敵は、シュビビームを受けるとなんとシュビビンマンに変身するぞ。その中でジャンプしてくるのが、本体だ。どんどん、剣で倒してアイテムを稼ぎまくろう。



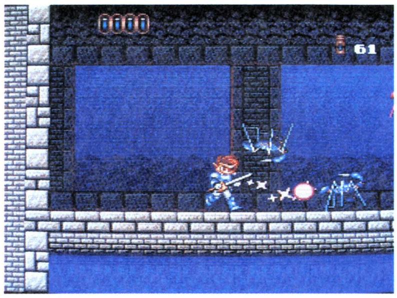
⬅ステージ3のボスは魔法車掌だ。バトルに入る前に、つまらないギャグをいうので、一度は聞いてあげよう。こいつの得意技は鎖攻撃だけど、座れば簡単にかわせるのだ。楽勝のボスだよ。



後半戦の各ステージを一気に攻略だ!

ステージ4 ガヤン神殿

ここは最初に出てくるクモみたいな敵が、大量に出現するので面倒。赤いヤツはアイテムを出すので、アイテム稼ぎをしたいときは下の写真のように階段で倒そう。壁登りをしたあとに現れるオバケのような敵は、乾電池（体力）を奪うイヤなやつだが、倒せば奪い返せる。これも大量に出現するので、数が多いときには後を追えるように広い場所で戦い、少なくなったところを見はからって前へ進もう。残り乾電池がひとつのときには奪われないぞ。

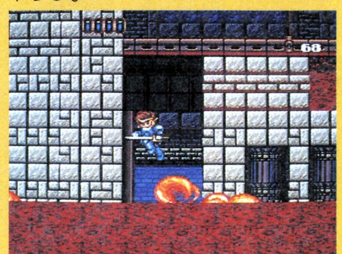


⬅このように敵がウジャウジャ出るところでは、シュビビームを撃ちながら進もう。バリアの役目をしてくれるぞ。

【重要テク解説】

●壁登り

今回のシュビビンマンは壁を登ることができるのだ。方法はいたって簡単。まず思いっきり壁にぶつかってその瞬間に壁を蹴り、その反動で反対側の壁も蹴って……という具合に登っていけばいい。コツさえ覚えてしまえばどうってことなくできちゃうよ。

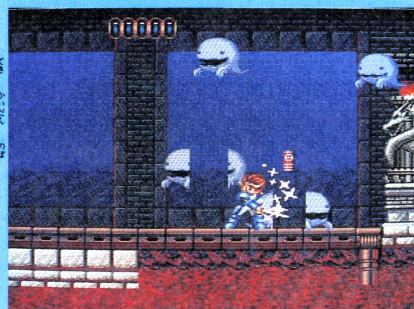


⬆ここでは壁登りをしないとダメージをくらうぞ。前のステージに出てくる狭いエレベーターの中などで練習しておこう。

ザコキャラ対策



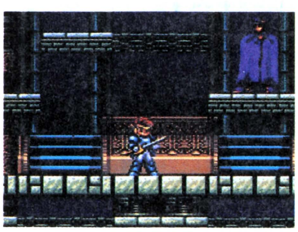
⬅この敵は階段を上れないので、こうすれば両側からはさまれずに倒せる。



⬅これがシュビビンマンの乾電池を奪っていくイヤなヤツ。すぐに奪い返そう。

中ボス チョピン

こいつは右の写真のように3パターンの攻撃法がある。"くない"はそのすき間に逃げこみ、あとのパターンは接近してしまえば怖くない。また、ほとんどのボスと同じで、チョピン自体には当たり判定がないので、重なるぐらい接近して連続攻撃しよう。これでチョピンに反撃させずに倒せるぞ。



⬆このキザ野郎は3パターンの攻撃をしてくる。パターンごとに見切るんだ。

3パターンの攻撃



⬅くない攻撃。くないとくないの間に逃げろ。



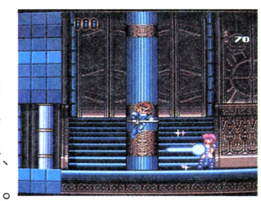
⬅鎖鎌攻撃。鎖の部分には当たり判定がない。



⬅爆弾攻撃。接近すればかわせるぞ。

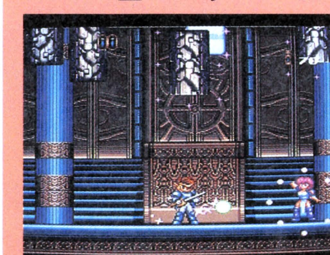
ボス クレハ姫

姫は最初にビームを撃つので、まずジャンプ。その後もよく見てビームを撃つ体勢になったら、ジャンプの準備をしよう。石柱攻撃のほうはかけ声でわかるぞ。また、シールドも使うので、とにかくシュビビームを撃ちまくろう。

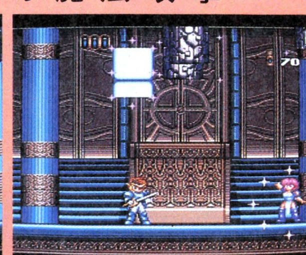


⬅スキがあったら、とにかくビームを撃ちまくれ。

2パターンの魔法攻撃



⬆クレハ姫の放つビームはジャンプで回避しよう。座ってもよけられないぞ。数回連続して撃ってくるので、こちらも連続ジャンプでかわそう。

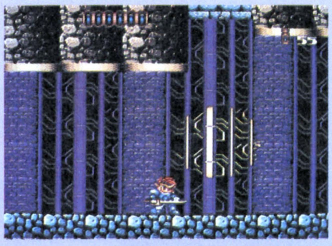


⬆頭上から石柱のようなものをたくさん降らせてくるぞ。よく見ていれば写真のように、まずプラズマ状に光るので、回避するのは簡単。

ステージ5 魔界

魔界は敵の攻撃は激しいけれど、とても楽なステージだ。なぜならアイテムを荒稼ぎできるポイントが2か所もあるからなのだ。このゲームはアイテムのコンティニューチップ100個ごとにコンティニューが1回増えるし、やられたその場で復活というおいしいシステム。だから、このチップをいかにためるかがクリアへのひとつの大きなカギとなってくる。このステージだけでも2回分くらいのチップを稼ぐことができるだろう。また、チップだけでなく、前号で紹介したいろいろなパワーアップアイテムも手に入るので、最終決戦を前にここでせっせと補給をしておこう。ひとつのポイントで出現するアイテムの数には制限があるが、いっぱいになるまでガンバって集めよう。

アイテム稼ぎの2つのポイント



⬅魔界に到着すると、このサーチライトのトラップに出合う。アイテム稼ぎのためにワザと見つかろう。すると……。



➡両側から敵がワンサカ出現してくる。倒し続ければ、かなりの数のアイテムがあっという間にたまっちゃうのだ。



⬅ペルソナを倒したあと、乗り物に乗って連射するだけ。ここでは画面の前方にいたほうがアイテムを取りやすい。

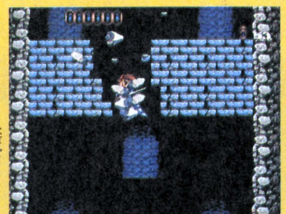


➡この辺にくると画面の前の方にいると危ないので、後方からきちんと障害物を撃ちながら進むようにしよう。

【重要テク解説】

●重要ってほどじゃないけど

このステージはシュビビンマンが落下し続けるシーンから始まるのだけど、その落下をボウッと見ていてはいけない。始まったらすぐにⅡボタンを押してエネルギーをためておこう。着地すると左右を敵にはさまれるので、まずどちらか1人をシュビビームで倒そう。



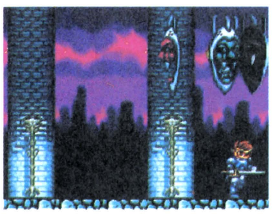
➡このシーンの間中、Ⅱボタンは押しっぱなし。



⬅ここが着地点。まず左の敵を倒したほうがあとが楽。

中ボス ペルソナ

こいつの攻撃パターンは、黄・赤・青シールドの順。まず黄シールドが猛スピードで地面すれすれを左右に移動するので、ジャンプでかわそう。赤シールドのビームは間をぬって回避。青シールドはシュビビンマンめがけて頭上から落ちてくるけど、動き回っていれば大丈夫。あとは誘導シュビビームで一気に倒そう。



⬆この三位一体の敵の攻撃を、それぞれのパターン別にかわすんだ。

シールド別攻撃パターン



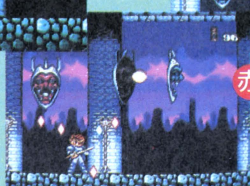
黄

⬅黄シールドは、突撃してくるぞ。



青

⬆狙いを定めて落ちてくるので、青シールドに触らぬように左右に動いて逃げよう。



赤

➡赤シールドの出すビームの速度はとてもゆっくりなので、余裕をもってよけることができるぞ。

ボス ドラゴン

見た目のわりに弱い。もし途中で死にそうになったら、前から飛んでくるザコキャラを倒してアイテム補給だ。倒し方は写真の説明の通りだが、あまりふところに入りすぎると危ないぞ。



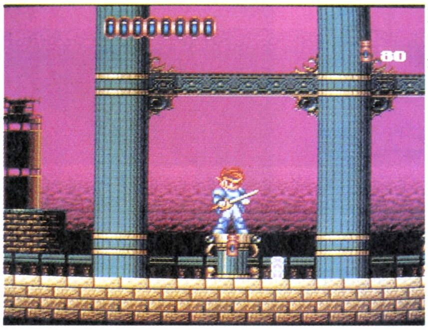


⬆たまに口から巨大な炎を吐きだすけど、その前に大口を開けるからすぐわかるし、一番下のここにいれば安全なのだ。

⬅ダメージを与えるにはドラゴンのお腹、または背中に寄り添うようにして、頭の部分めがけて連射するのだ。結構弱いぞ。

ステージ6 魔界神殿～生ける迷宮

いよいよ実質的な最終ステージ（ステージ7はとても短いのだ）。リューケンと戦うまでの前半はまさに敵とのバトルの連続だけど、そのあとの生ける迷宮では主にトラップとの戦いとなり、フットワークが重要になってくる。その迷宮でのテクは右のコラムで説明した通り。大事な点は落ち着いて1歩1歩ゆっくり進むこと。ボスとの対決に備えて、ライフは大事にしなくてはいけないからね。

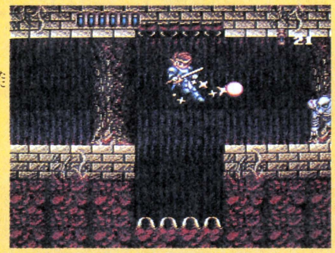


⬅ステージの最初の敵を倒すとアイテムが地面に埋まってしまうけど、座れば取れる。

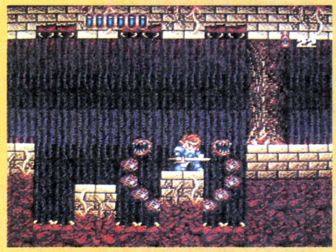
【重要テク解説】

●生ける迷宮での心得

第1に高くジャンプしすぎないこと。①ボタンのチョン押しでジャンプ力を加減しよう。でないとダメージを喰うぞ。第2にシュビビームのシールド効果を有効に活用すること。第3に小さな足場にはトラップが多いから、着地したらすぐに身をかがめること。以上の3点だ。



➡どんな谷でもジャンプするときにはかならず、バリアがわりのビームを撃ちながらしよう。敵が待っているからね。

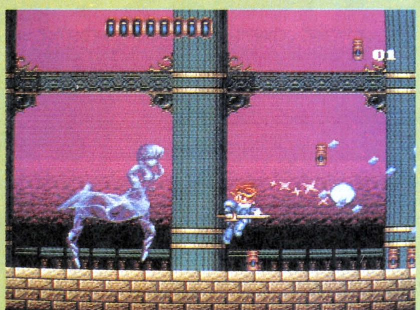


⬅小さな足場のいくつかには、このようなトラップが仕掛けられている。小さな足場に着地したらかならず、すぐに座ろう。

ザコキャラ対策



⬆こいつは画面から消えるほど高くジャンプして突然、シュビビンマン目がけて落ちてくる。左右に大きく動いてよけよう。倒し方は歩きながらビームのエネルギーをためて、落ちてきたら撃てばよい。

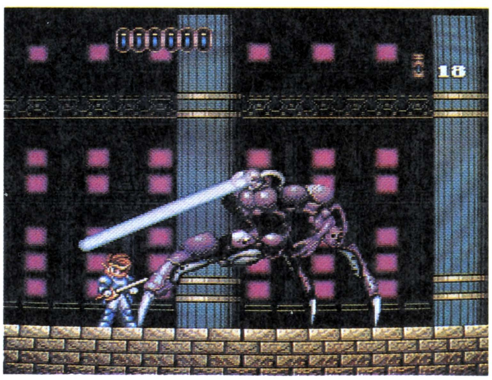


⬆こいつは剣よりもシュビビームのほうが、アイテムを稼ぎやすい。ただし、シュビビームを撃つときに少しジャンプして撃つか、高めに誘導しないとダメ。この敵の足の部分にはビームがきかないのだ。

中ボス リューケン

まずヤツの正面に立って、シュビビームをジャンプ撃ちする。するとなぜか敵のビームは、こちらの頭上をかすめるだけとなる。攻撃が終わったら、またジャンプ撃ち。この繰り返しで倒せるぞ。





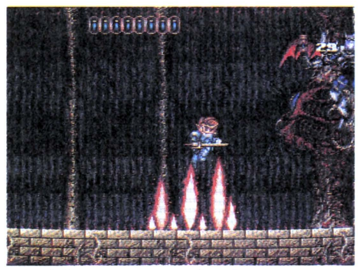
⬆まずこの位置でジャンプ撃ちをしよう。エネルギーのためが間に合わなかったら、剣でもOK。

⬅すると、敵はシュビビンマンの身長を誤解してこんなところを攻撃する。この繰り返しで倒そう。

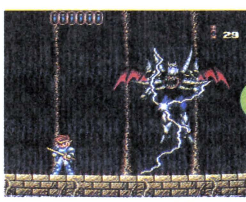
ボス 魔界隊長

そして最後のボスと対決！

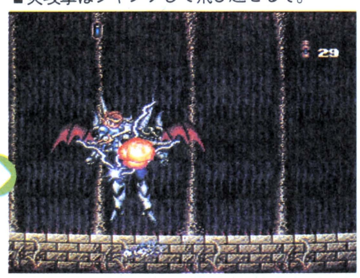
魔界隊長の攻撃パターンは4種類ある。そのうち、反撃のチャンスは電撃のようなビリビリ攻撃にきたとき（下の写真参照）。戦いの場はかなり広いので、その他のパターンの攻撃をかわしながらチャンスを待とう。また、シュビビームをうまく誘導すれば、少しは楽に倒すことができるぞ。



⬆炎攻撃はジャンプして飛び越せるぞ。



⬆このようにビリビリ状態で接近してきたら、目いっぱいひきつけておいて……。

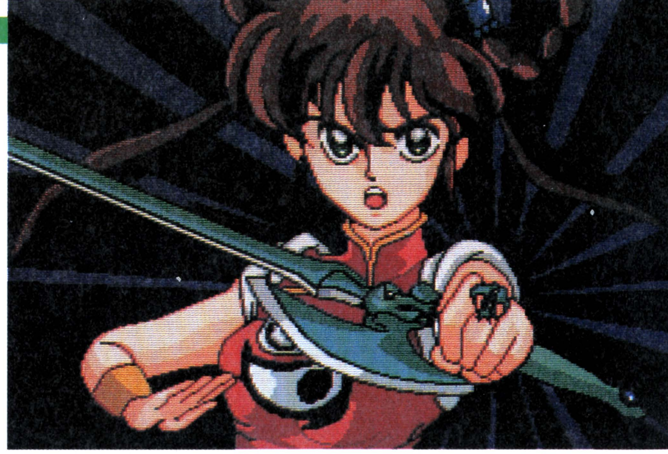


⬆魔界隊長がこのぐらいまで降りてきたら、ビリビリが消えると同時に思いっきりジャンプして、シュビビームで攻撃だ。

中盤までをバッチリ解説

魔物ハンター妖子 魔界からの転校生

美少女キャラが大活躍する、あの『魔物ハンター妖子』がPCにも登場！　というわけで今回は前半を攻略だ。

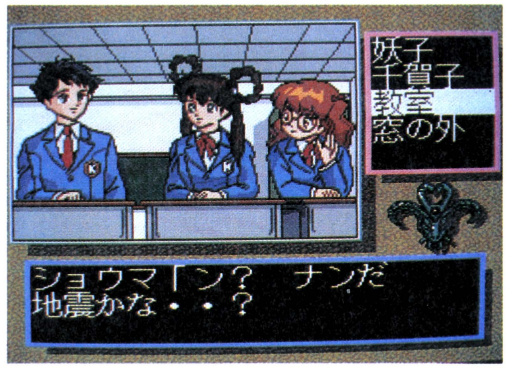


メサイヤ／3月13日発売／¥6,800　AVG

魔物の呪いから幻夢界を解き放て！

物語は、妖子のクラスにショウマという名の転校生がやってきたところから始まる。キミはショウマとなり、魔物の呪いによって荒れ果てた幻夢界を救うため、妖子らとともに多くの困難に立ち向かっていくのだ。

全体的にそれほどこみいった謎解きもなく、比較的スラスラと先に進むことができる。まるでアニメのようにストーリーが自動進行して楽しませてくれるシーンもふんだんにあって、まさにデジタルコミックという感じ。それでいて、要所要所に謎解きの要素がちりばめられているので、AVGとしても十分に楽しめる。だけど、その謎解きの部分でつかえちゃうとストーリーが楽しいだけにちょっと悲しいよね。そこで、ストーリー前半のひっかかりそうなポイントをあますところなく解説しよう。だけど、推理小説の1ページめに犯人の名前を書くようなネタばらしはしないから安心して。ヒントだけにしておくからね。



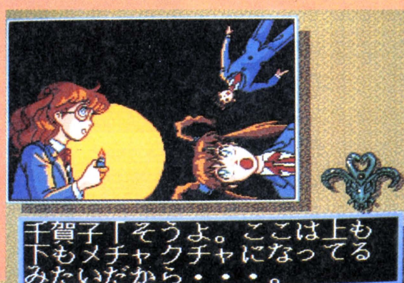
⬅この3人がメインキャラで、左からショウマ、妖子、千賀子。物語はこの教室から始まる。

重要ポイントをもらさずチェック！

なごやかな土の国・地棲界

ポイント1 異空間からの脱出

教室で地震にあった妖子たち3人は、重力が異様な空間に飛ばされる。ここに来たら、まず妖子と千賀子を見つけよう。この暗闇ではよく考えてから行動したほうがいいね。



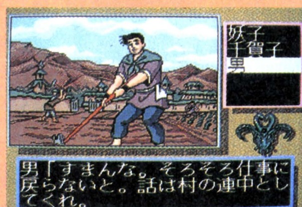
⬆この異空間から脱出するには動くことが必要。体が動かなかったら、とりあえず口を動かして話でもしてみよう。



⬅地棲界に落ちたら、左のメッセージが出るまでがんばろう。やっぱり、とりあえず体を動かしてみたほうが……。

ポイント2 ショウマの故郷へ

村に入ったら、ゼルーダを捜そう。手がかりは人が集まりそうな場所にある。デリケートな人ならちょっと気持ち悪くなりそうな展開のあとで情報が入手できるのだ。



⬆村の中にいる人の話をよく聞こう。見知らぬ土地に着いたら、あたりをよく見渡すことも大事だよね。



⬆地棲界で最初に出会うこの人とはよく話そう。そして3人でよく話し合い、考えれば道はひらける。

ポイント3 ゼルーダ

ゼルーダの家に案内されたら、このおばあちゃんをよく見てみよう。そうすれば少しは記憶がもどるかも。話に行き詰まったら、3人で話し合うことも大切。



➡この記憶喪失のおかげでプレイヤーも妖子たちも苦労しているのだから、妖子の話も聞いてあげよう。



⬅ゼルーダの口からこの言葉を聞くまで、よく話して考えよう。

ポイント4 カタコンベ

地下墓地への通路の途中には2つの小部屋がある。それぞれの部屋でアイテムが手に入るけど、どちらかひとつあれば足りる。あるモンスターに使えば……。



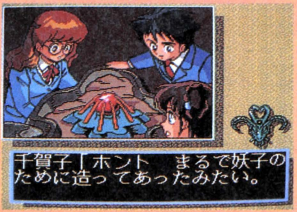
⬅カタコンベを守る兵士には素直に従おう。このリングさえ手に入れば、フリーパスだからね。



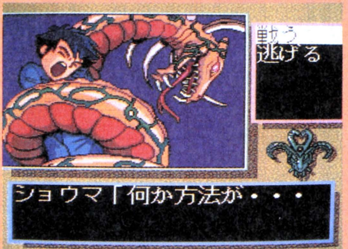
➡まず、相手が何者かよく見極めてから、じっくり方法を考えよう。

ポイント5 覚龍の玉

覚龍の玉を手に入れると土邪鬼が現れる。体をしめつけられても、まだ首は動かせるよね。そして、いよいよもうダメかってときでも戦おうとする気力は大事だぞ。



➡覚龍の玉を見つけたら、しつこいほどに何か持ち物を使おう。そのうち誰かがグッドアイデアを出すかも。



⬅この強大な魔物に勝つためには知恵を絞らなければならないぞ。

美しかった水の国・水棲界

ポイント6 コンに乗って

土邪鬼を倒したら、いよいよコンを自覚めさせて水棲界へ。コンから落ちたら、無駄だと思ってもまずやりたいことをやってみよう。そうすれば道は自然とひらけるぞ。





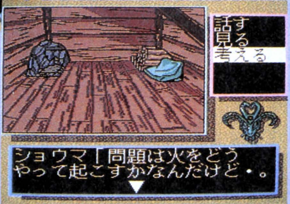
⬆コンに乗ったら、とりあえず何でもしてみよう。危ないと思うことでも怖がらずにやろう。女の子2人の感想も聞いてあげて。

⬅コンから落ちたら、その後の道はショウマのかすかな記憶にたよるしかない。ショウマに何とか思い出してもらうのだ。

ポイント7 凍える夜

魔物のせいで冷えきってしまった水棲界の夜はとても寒い。この寒さをいかにしてしのぐかがポイント。火をおこすことができたら、2人の女の子に気を配ってあげよう。





⬆歩きだしたら、3人でよく話し合おう。やがて女の子たちが寒がりだすから、何とかしてあげなくっちゃね。

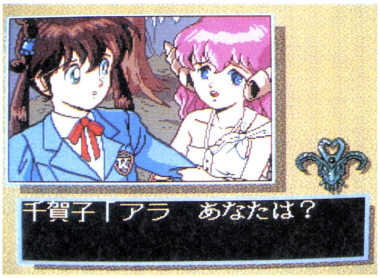
➡小屋に入ったら、そこにあるものをすべてチェックしよう。そして、あの異空間でのことを思い出せば、寒さをしのぐ方法が…。

そしてストーリーは意外な方向へ

ここまで一緒に行動してきた3人だけど、水棲界ではなんと千賀子が囚われの身になってしまい、妖子とショウマの2人づれになるぞ。後半では、どの方角に進むかが大切。つまり、謎解きの要素がより深まるのだ。ある場所であることをしてふたたび戻ってくると、新たな展開が待っていたりするというわけ。だから、無駄と思われる方角にも一応行って、できることはやっておこうね。



⬅水棲界では何者かがはりつけになっている。とにかく様子を見てみよう。



⬆このかわいい女の子は、水棲界での重要キャラクター。彼女を誘拐した黒幕を暴きだすのだ。

第1話・第2話のポイント一挙大公開!——

BABEL バベル



中世と機械文明が入り混じる不思議な世界バベル。この世界を舞台に、ワイルドなふたり組、ゼルとアリサが活躍する冒険活劇のはじまり、はじまりー！

レーザーソフト・日本テレネット／3月27日発売／¥6,980 RPG

まめにセーブ、まめに話を聞く、それが攻略のポイントだ!

ショートストーリー構成だから、1話ずつは短いだろうと思っていたら、これが結構ボリュームがある。ダンジョンも複雑で広いし、第1話をクリアするのにも数時間。まめにセーブしないと後悔するよ。セーブは宿屋や主人公たちの住む酒場で行うが、話の流れによっては宿屋のおかみなどが情報をしゃべるため、できないことがある。セーブできるときには必ずしよう。

会話が大切なのはRPGでは当然だけど、このゲームでは特にしっかり相手の話を覚えておくこと。会話は同じ話しか聞けなくなるまでしつこく聞き、状況が変わったら、再度会話すべし。まめに話をすれば、得するポイントも多いぞ。



⬆ある町のセリ市。なにが手に入るかわからないけど、高い武器を安価で買える。



⬆迷子の女の子を助けると、お礼がもらえる。何度もできるお得なイベントだ。

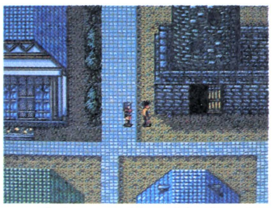
第1話 •••• 明日の記憶



⬆おやじさんからの依頼。成功報酬はアイテムだが、これはA地区に持っていって、貴族に売るといい。かなり高く売れるぞ。



⬆首都のある地区に足を踏み入れたとたん、ぶつかった悲惨な事件。



⬆B地区にある図書の塔。第1話ではここに重要な情報が多くある。

第1話の主なチェックポイント

- D地区－バルハラ
- ザーラの町
- D地区－リーア教会
- B地区－図書の塔
- E地区－情報屋
- C地区
- 遺跡

おやじさんの依頼でザーラの町へ武器を運ぶクエストから、この話は始まる。行ってみると、武器を渡すべき相手は留守。町をうろつき、相手の屋敷をたずね、まだ留守なら、いったん首都バルベルグに戻ってみるといい。バルベルグは広いので5つの地区に分かれている。序盤だし、ひととおりめぐり、各地区について知っておくのもいいだろう。無事、クエストを達成したら、セフィアから電話があったことを知らされる。彼女を見つけ、話を聞いたあと、必ず再度彼女に話しかけ、情報を得るべし。さもないと次にすべきことがわからない。情報にのっとって、あちらこちらを回れば、次第に話が展開していく。なお、事件が起きた建物ではすみずみまで歩き回り、全員に話を聞こう。

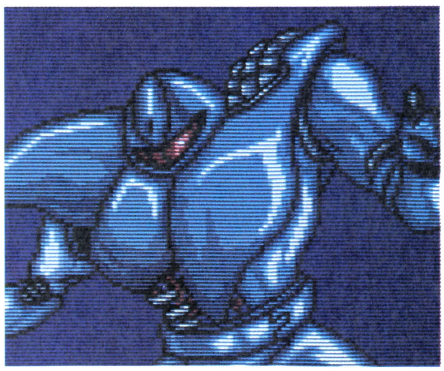
第1話のフィナーレは遺跡からの長いダンジョンめぐり。強い敵が多人数で出てくることが多いので、複数攻撃できる武器を持っていこう。薬類やカートリッジなども忘れずに。ダンジョン内では敵を倒すとオートピストルがよく手に入る。売れば金になるが、持ち物制限があるのでたくさん持って歩こうとすると、代わりに薬などの不足に悩むから取るのはほどほどに。



⬆このバハルは信用のおけない人物だが、なかなか役には立つ男。



⬆遺跡のダンジョン内には、賞金目当ての男たちがウジャウジャ。



第2話 ●●●● 破滅5分前



⬆話のオープニングで語られるセリフは、これからの行動の大事なヒント。そのときはどんな意味があるのかわからなくても、必ずしっかり聞いて、覚えておくべし。

第2話の主なチェックポイント

- D地区－バルハラ
- D地区－「夜の葡萄」
- D地区－リーア教会
- ジェリコの庵
- A地区－ルドルフの家
- E地区－工房
- C地区－倉庫裏
- A地区－白陽宮
- B地区－皇帝の館

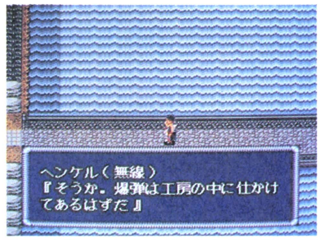
第2話は王位継承をめぐる話。最初、特別なクエストもなく、なにをすればいいか悩むだろうが、皇族に会える場所を探すといい。第1話のときにバルベルグの町でしっかり情報集めしていれば、マティウ王子がときどき姿を見せる場所を知っているはず。また、たまにはセフィアを訪ねよう。やがてマティウ誘拐事件が起きる。彼を救出したら、バルハラに戻れ。マティウの頼みで彼の兄ジェリコを訪ねることになるが、ジェリコは厳しい人物。厳しい試練を受けなければならないが、ここで鍛えておかないと、あとがつらいのだ。バルベルグの町に戻ると、次々と事件が起きる。誰もが悩むのは不審人物の神父探し。高級地区で町の人に話を聞こう。スリルに満ちた爆弾探しの際も町の人との会話が大切だ。最後は大捕物。建物内での会話では、進むべき方向を教えてもらえるのでちゃんと聞いておこう。



⬆酒場バルハラはゼルたちの本拠地。連絡や客はすべて、ここに来るのだ。



⬆町の通行人の話は状況によって変わる。「行き詰まったら会話」がRPGの基本。



⬆むやみに探しても、爆弾は見つからない。ヘンケルの指示にしたがって探せ。

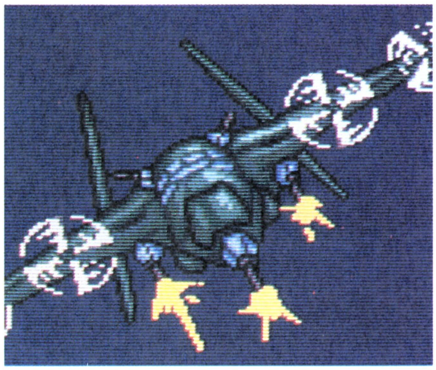
ジェリコが課す修業は超厳しい！



⬆この試練の洞窟は第1話のダンジョンより複雑で長い。戦闘で手に入るのは食物関係。カートリッジをたっぷり用意していこう。



⬆マティウの兄ジェリコ。王位継承の争いをさけて、自ら庵にひとりこもっている、へんくつなヤツ。だが、実は弟思いのいい兄なのだ。



戦闘のポイントは武器&アイテム選び

このゲームはバランスがよく、経験値稼ぎにあくせくする必要はない。戦闘で勝てるかどうかはひとえに出かける前の準備次第。しっかりアイテムを買い揃えてから出かけるべし。敵によっては効果がない武器もあるから、武器は必ず数種類装備しておきたい。戦闘中に使えるアイテムは装備しているものに限られるのだ。装備はひとり3つまで。戦闘不能になったキャラに活を入れるモルヒネと体力回復薬セルクリームは必ず誰かに装備させておけ。戦闘後は体力回復と、弾切れした銃の装填を忘れるな。



⬆複数の敵が現れたときは、攻撃力の強い敵から先に倒そう。数が多ければ複数攻撃できる武器を使え。





⬆攻撃する武器によって、ちゃんと攻撃シーンのアニメーションが異なるのだ。第1話、第2話では複数攻撃用の武器はサブマシンガンとダイナマイト。武器は、敵の数とタイプを考えてうまく使い分けよう。

第3話 わが名は戦士

皇帝の位をめぐる陰謀も無事かたづき、ようやく落ち着いた帝都。そこへ、なにやら怪しい力を持つ剣の噂が飛び交い始めた。平和をかき乱しそうな噂の真相を探るべく旅立つゼルとアリサ。さあ、これからふたりを待ち受けるのはどんな事件、どんな危険か？ 本当の冒険はまだまだこれからだ！

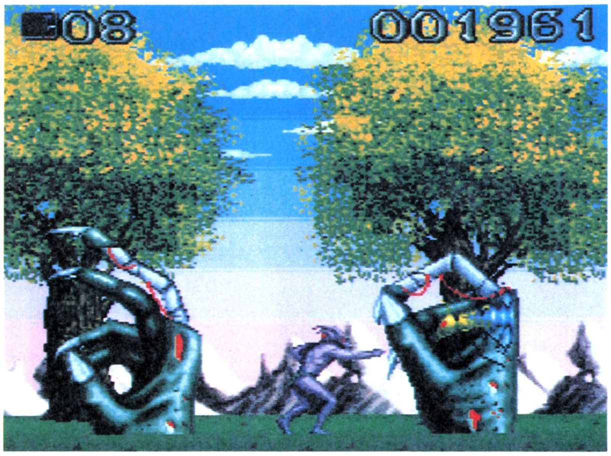
舞台はウルティア大陸へ！



最初のボスまで、マップで攻略!!

シャドー・オブ・ザ・ビースト

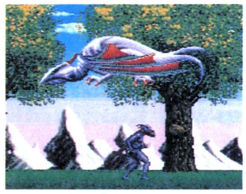
イギリス生まれの超美麗グラフィックACTが、ついに移植されたぞ！　パソコンユーザーのドギモを抜いたグラフィックと多重スクロールは、PC版でもほぼ完全に再現。このゲームって、謎解きがメインでもあるから、前半（の一部）をマップで攻略するぞ！



ビクター音産／3月27日発売／¥7,200　ACT

PC史上最高のグラフィックを誇るACTだ!!

PCでこれほどキレイなグラフィックは、今まで見たことな〜い！　ってぐらい超美麗なファンタジックACTだ。パソコンユーザーを悩ませた鬼の超難度もPCユーザー向けに抑えられているから、今回攻略する部分は、30分もあればクリアできるかな。パソコン版では、ここまでクリアするのに数日かかったとまでいわれてるんだ。でも、決して簡単ってわけじゃないぞ。マップや謎解きは、パソコン版とほぼ同じだから、こちらのほうで手こずるかもしれないね。でも、ゲーム開始時の設定で、最大5回までのその場コンティニューが使えるので、激難といわれたパソコン版よりはクリアしやすいはずだ。

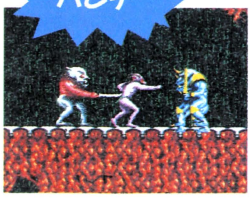


⬅こりゃ、マジでスゲエぞ。この多重スクロールは、一見の価値ありっ!!

シンプルな攻撃はACTの基本だ！

最近、複雑な操作を要求されるACTが多いけど、このゲームはあくまでもシンプル。パンチとジャンプキックだ。最初はジャンプキックをする必要がないから、パンチのみで進むことになる。ただ、挟み撃ちするように敵が出てくるから、すばやい方向転換が重要なテクだぞ！

パンチ



⬅要するに、殴って敵を倒すわけですな。右ストレートで、パン!!

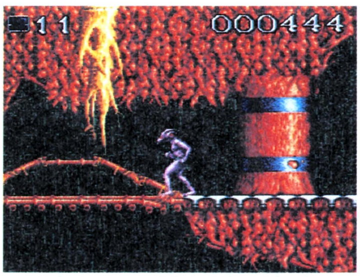
ジャンプキック



⬅これも簡単にいえば、飛びげり。最初は、まったく使わないぞ。

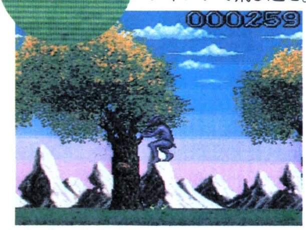
トラップにひっかかるな！

トラップにしても敵にしても、突然現れるから、覚えないとどうしようもない。最初はゆっくり進もう。





⬇誰でも一度は、ひっかかるのが、コレ。ジャンプで飛び越せ。



⬅こんなところでひっかかってると、ダメ。パターンを覚えるべし。

敵の出現パターンは必ず覚えろ！

このゲームは、テクだけでクリアできるほど甘いもんじゃない。敵の出現に合わせたパターンってやつを作らないと、ダメージを受けまくるぞ。「アウッ、アウッ」という声を聞くのはつらいよね。てなわけで、敵の倒しかたを写真で攻略。ダメージ覚悟で敵を無視して進む場所もあるぞ。





⬅立ち止まって、すべての敵を倒すまで、パンパンしましょう。

⬇こいつらは、出現する場所がわかるから、同じようにパンパン。

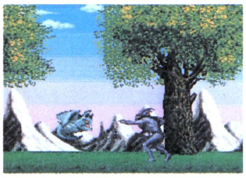
⬅ここは、ダメージ覚悟で進んじゃおう。ヘタに相手をすると、ボロボロにされて、ルルル〜なゲームオーバー画面を見ることに…。



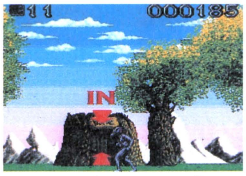
マップがあれば簡単!? スイスイ進もう!!

《まず、左へ進もう》

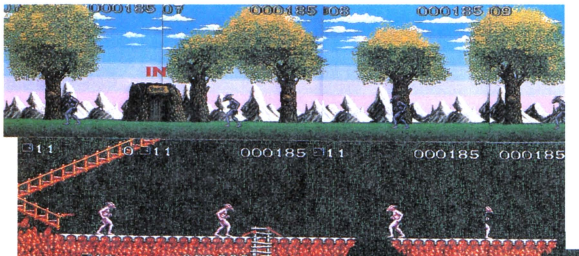
普通のゲームとは違って、スタートしたら左へ進んでいこう。右に行くと行き止まりだよ。左へ進んで単純に突っ込んでくるザコ敵を倒していくと、地下への入り口があるぞ。

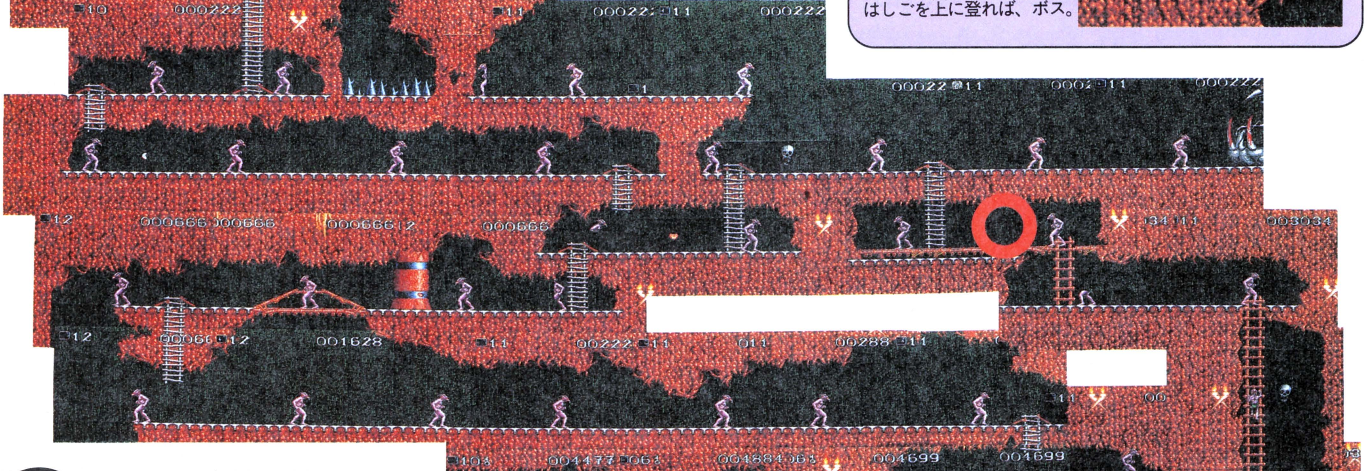


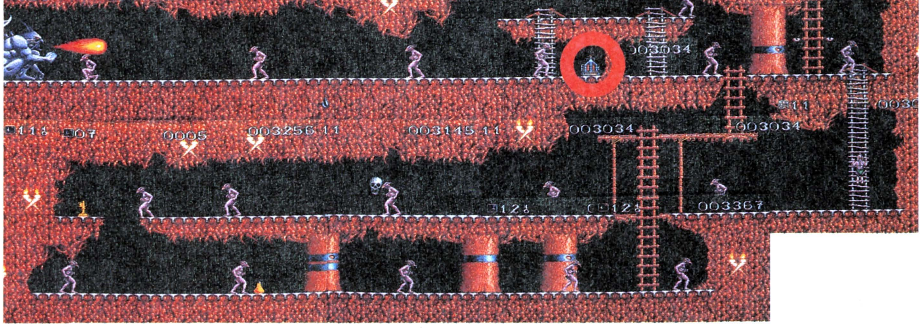
⬆敵は、突然現れるぞ。



⬆ここが、地下への入り口だ。

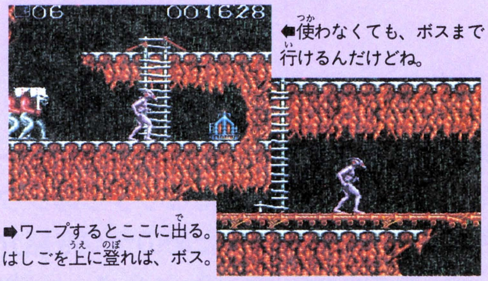






ワープするぞ!!

ボスのところへは、歩いても行けるけど、中ボスの右のワープゾーンを使えば、あっという間にボスの近くまでワープだ(マップ上の印参照)。



⬅使わなくても、ボスまで行けるんだけどね。

➡ワープするとここに出る。はしごを上に登れば、ボス。

中ボス ナイト・ゴーント

こいつを倒して波動拳を手に入れないと、ボスは倒せないぞ。



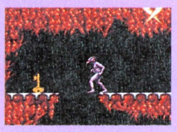


⬆炎を吐いてきたら、しゃがもう。当然かな!?

⬅この玉をパンチで攻撃だ。ジャブの連打!!

カギは必ず取ろう!

このカギを取らないと、ボスを倒しても前に進めないぞ。必ず取っておくようにしよう。



⬆取り忘れると、ボスを倒しても逆戻りだよ。

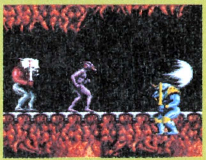
ボス スカルチャリオット

中ボスを倒さないと、このボスは絶対に倒せない。1ドットでも当たると即死だから、間合いをうまくとってバシバシ攻撃しよう。ただ、ボスが3往復するまでに倒さないとつぶされるから、速攻で勝負だ。絶対ボスには触れないようにね。

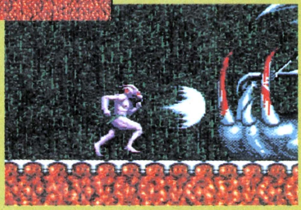


⬅ボスに触れると即死。近づいてきたら逃げろ。

⬇ボスが下がったら、前に出ながら攻撃だ。



⬅中ボスを倒して、これを手に入れよう。





1本で3つのゲームが楽しめる

HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマン スポーツフェスティバル

スポーツゲームはおまかせというヒューマンから、みんなでワイワイ遊ぶのにピッタリのソフトが登場する。そこで友達に負けないためのテクを紹介しちゃおう。

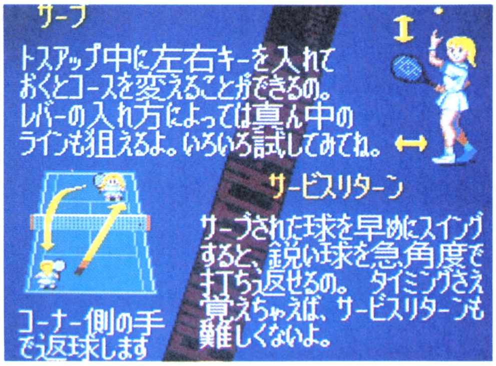
ヒューマン／発売中／¥5,900　SPG

すべての競技で同時に4人まで遊べるのだ

1本で3つのゲームを、しかも各ゲームとも4人までなら何人でも遊べるというのは、春休みを前にしてうれしいね。その3つのゲームのうち、テニスとサッカーはそれぞれ以前に出た『ファイナルマッチテニス』と『フォーメーションサッカー』のリメイク版で、ゴルフのほうは今回新登場なのだ。

テニスは待望のレディースバージョン。4人まで遊べる「エキシビション」とグランドスラムをめざす「ワールドツアー」の2つのモードがある。新登場のゴルフのモードは4つで、「マッチ」モードのトーナメントで優勝するとおもしろいことが起こるぞ。サッカーには「エキシビション」と「ヒューマンカップ」の2つのモードがある。

また、注目はゲーム中の操作説明のコーナー。3つの競技について、操作法から攻略法までバッチリ解説されているのだ。それとこのページを読めば、キミもスポーツ名人になれるぞ。



⬅操作説明のコーナーではこのように、とてもわかりやすい説明がされている。お得な情報が多いので、プレイの前にぜひ見ておこう。

種目別のポイント攻略だ！

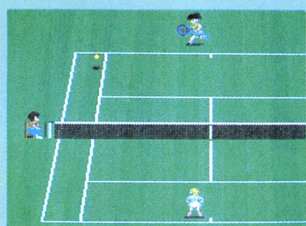
FINAL MATCH TENNIS LADIES

基本戦略は左右への揺さぶり。つまりボールを自在に左右にコントロールできるようになること（そのコツは右のポイント1を見てね）がグランドスラム達成への近道だ。相手の横への移動力が遅いときには特に有効な戦略なので、右の表も参考にして相手に応じた作戦をたててほしい。もっと詳しいテクを知りたい人は本誌'91年4月号の42〜43ページを熟読しよう。

めでたくワールドチャンプになれたキミには、さらなる挑戦のためにおなじみのお楽しみも待っているぞ。

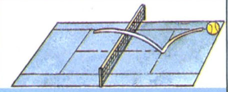
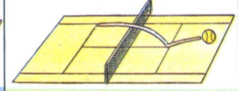
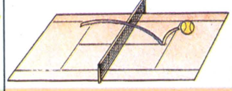
ポイント1　相手を左右に揺さぶる方法

方法は2つ。方向キーの左右でコントロールする方法と、インパクトのタイミングで調節する方法だ。右ききの選手の場合は早めのインパクトで左に、遅めだと右にボールが飛ぶ。また、打点が高いほど曲がる角度が急になることにも注意しよう。



⬅横へ走るのが遅い"なほこ"は絶好のカモになるのだ。

ポイント2　コートの性質に応じた戦略を！

HARD	GRASS	CLAY
		
ボールが普通にバウンドする標準型。どんな戦略にも一応は適している。	バウンド後の球足が速いので、スライスボールを得意とする選手に有利だ。	バウンド後、高く弾むのでトップスピンが有効。高く弾んだ球は制御が難しい。

選手の移動力

横移動力	優	さはてえ なふらち さんちえ
	劣	とおしあ なほこ
縦移動力	優	さはてえ なふらち さんちえ のほとな かりそん
	劣	めすきい とおしあ はうるす すこは なほこ

FINE SHOT GOLF

さて、新作のゴルフだけど、ランダムの要素が少ないので、データをメモしながらラウンドすればメキメキ上達するぞ。その重要データの1つが下の表。表の%は各地形から無風状態でスピンをかけずに100%の力で打った球が、フェアウェイを転がった場合の飛距離の比較。落下点がラフなどの場合はあまり転がらないので、表の数値より小さくなる。また雨の日はグリーン以外では転がる抵抗がより大きくなるので注意。なお、ベストショットはトップスピンの3目盛めで出る。ドライバーで300mは飛ぶぞ。落下点が橋だと高くはねてもっと距離が出たりする。

地形別飛距離一覧

地　形	ショットの飛距離
ティーグラウンド	100%
フェアウェイ	100%
ラフ（浅）	90%弱
ラフ（深）	60%強
バンカー	90%弱
バンカー	75%前後
バンカー	60%強
バンカー	50%弱
池の浅瀬	60%強
橋	100%

第1打が決め手のホールのティーショット解説

無風状態での解説なので、風の状態によって応用してね。また、基本ショットはスピンなしの100%ヒットだ。

3H



⬅2Wでティーグラウンド目前の木の左端を狙って、池手前のフェアウェイの先端ギリギリへ。木が邪魔で池越えは無理。

10H



➡島のフェアウェイ中央付近のくびれた部分でラフにつかまらないよう、島の右側の木を目標に1Wで打てば2オンが可能。

13H



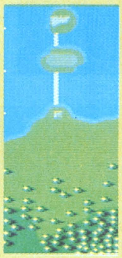
⬅1Wで橋にバウンドさせて島のフェアウェイへ、または1Wのバックスピン120%で直接島へ落とせば2オンできる。

14H



➡フェアウェイ中央のくびれた部分に向かって、1Wのバックスピン120%で打てばピッタリ。これでラクに2オンできる。

16H



⬅1Wの106%で打てば、橋にバウンドさせなくても1オンできる。方向を的確にとらえれば、ホールインワンも可能。

17H



➡橋でバウンドさせると、ラフまで転がる危険がある。1Wのバックスピン104%〜110%で打てば、フェアウェイで止まるぞ。

クラブ選択について

浅いラフと橋は1I以下、深いラフは3I以下、バンカーは深くなる順に3I以下、5I以下、8I以下、PW以下、池の浅瀬は5I以下という具合に、地形によって使えるクラブが限られている。そこでクラブ選択時には各地形で使える最大飛距離の物を見落とさないように。



⬅大は小を兼ねる。1Wの76%ヒットで、4Iの代役も可。

パットについて

起伏が平坦な場合のパットの力加減をズバリお教えしよう。残り距離が0mと1mは2%（以下残り距離/力加減とする）。2/4　4/12　5/14　7/20　8/24　10/28　11/32　13/34　14/44　15/46　17/52　18/54　20/56　21/58　23/62　27/72だ。これ以外の残り距離はめったに出ないから大丈夫。



⬅芝目の影響が無いので、高低差にのみ注意しよう。

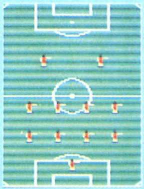
FORMATION SOCCER HUMAN CUP'92

基本は敵のタックルに負けずにボールを敵ゴール近くまでキープして強力なシュートを打つ、というのは簡単だけど実行するのは難しいね。そこでコツをいくつか伝授しよう。まず、ドリブルはスライディングタックルされそうなところで走る方向を変えるとキープできる。強力なシュートは方向キーとIボタンを同時に押すと出るぞ。あとはコーナーギリギリを狙ったバナナシュートをマスターしよう。

初心者は、ベルギーのような弱いチームと何度も戦ってとにかく操作に慣れることが第一。特にRUNボタンを素早く押せるようにしよう。

ポイント1　能力の優れた選手を使いこなせ

どのチームの何番の選手がもっとも優秀かを早く見つけよう。選手の能力はゲーム中の操作説明のコーナーでわかるぞ。その番号に素直に対応しているフォーメーションは右の4－4－2。これをヒントにキミのスーパースターは自分で捜しだそう。



ポイント2　困ったときのキーパーだのみ

キーパーがボールを持つと敵のマークは1人だけなので、かわすのはとても楽。そこで、キーパーにボールを渡して走らせ、敵のキーパーをサッとかわして（真横から攻めるとけっこううまくいく）シュートしちゃおう。



⬆敵ゴール近くまできても、キーパーにつくマークは1人だけ。

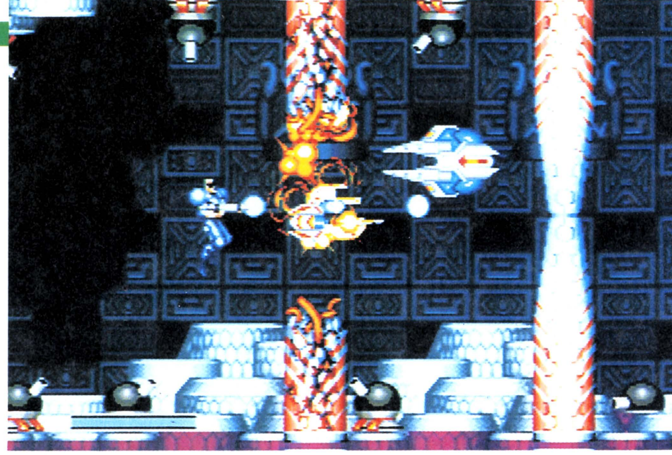
駿足選手のいるチーム

走行時	ドリブル時
JPN	ARGA
ARGA	FRA
USA	ARGB
ITAA	ROM
ARGB	FRG
ITAB	BRA
BRA	ENGA
ENG	ENGB
ROM	

⬆特に足の速い選手のいるチームだ。ABは2人いる場合で上から速い順。それがどの選手かは自分で捜してネ。

前半ステージを完ペキ攻略

フォゴットンワールド



アーケードと同じ全9ステージを再現したこのゲーム。あまりの移植の素晴らしさに、オレの瞬間最大心拍数は180/秒まで達した。とにかくスゴイということだ。

NECアベニュー／3月27日発売／¥7,980　STG

オプション回しが攻略のカギ！

１ステージごとに２Mも使っているというこのゲーム。それだけあってグラフィックはかなりキレイに描き込まれていて、思わず引き込まれるような感じでハマっちゃうんだよね。２人同時プレイができないのはチョット残念だけど、主人公のイカした野郎２人や、お店のお姉さんもちゃんとしゃべってくれるし、オプションの操作もアベニューパッドを使えば、グルグルと気持ち良く回せちゃう。もちろん普通のパッドでもちゃんと遊べるから心配無用だ。



⬅ステージをクリアするごとにキザなセリフを言う主人公。すんごくカッコイイぞ。



⬅２人同時プレイはできないけど、グラフィックは一級品！

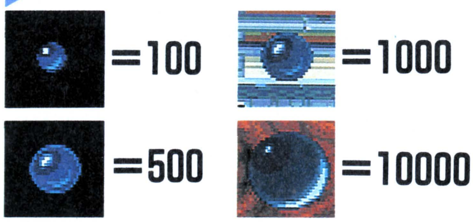


➡オプションを回して自由に攻撃できるのが最高だね。

敵をケチらしゼニーをもうけろ！

『フォゴットン』の通貨であるゼニーは、ザコキャラを倒すことで出現する。ゼニーの額は大きさで違い、大きいゼニーほど額が高いのだ。しかし、放っておくと消えちゃうので、出現したら目の色を変えて取りにいこう。特に大きいゼニーはね。それからボスキャラの場合は倒す時間によってボーナスゼニーの額が違うから注意。倒すのに時間がかかればかかるほど、ゼニーが少なくなるぞ。とにかく、死にものぐるいでゼニーを稼げ。

大きさで額が違う！



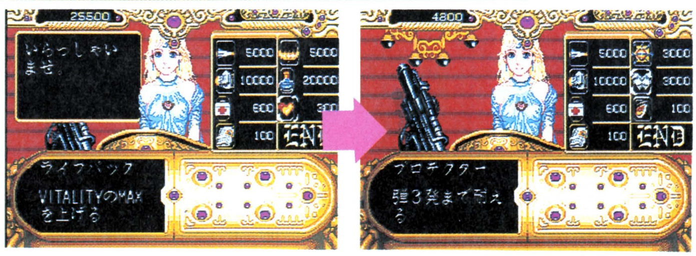


⬆たくさんのゼニーが散らばっている。取って取って取りまくれ。

買物上手がクリアへの第一歩

このゲームのポイントは、命を削りながら儲けたゼニーで、いかに効率のいい買物をするかだ。アイテムのライフパックはHPの最大値を上げるので、売っていたらまっ先に買おう。武器のほうは、新しい物を片っ端から買うのは良くないぞ。オススメの武器は、ホーミング系とバーナーかな。特にステージ３で売っているバーナーは、ものすごく使える武器だから絶対買いだ！

➡ライフパックを売っていたら、何をおいても買おう。



⬅武器を買ってもゼニーがある場合は、プロテクターも買いだ。

ボスを中心にステージ4まで攻略するぞ！

STAGE1 ゼニーを逃すな！

最初のステージということで、敵さんもそんなに激しく攻撃してこない。500ゼニーが多く出現するので、なるべく取り逃さないようにしよう。また、ステージ後半では2万点になる隠れアイテムがあるので、ハイスコアを狙うなら取っておくように！ ショップでは、ホーミングとプロテクターを買っておこう。



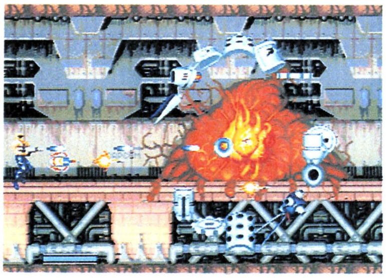
⬅ホーミングを買えば戦いが楽になるぞ。



➡この牛みたいのが2万点の隠れキャラ。

BOSS ［パラメシウム］

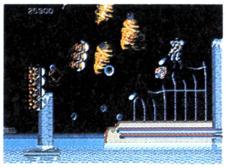
このボスは、小さなパーツみたいなものを回して攻撃してくる。画面の一番左端で、ボスの中心部をひたすら攻撃するだけで、簡単に倒せるぞ。このパラメシウムだけは、やっつけた後にゼニーをばらまくので、それも取り逃さないように！ 速攻で倒せば、ボーナスゼニーが5千もらえるぞ。



⬆こういう感じで、ボーッと中心部を撃っていれば倒せるぞ。弾よけの必要もまったくナシ！

STAGE2 オプションの回転操作を身につけろ

このステージはホーミングで乗り切ってゼニーを温存しよう。買物はライフパックとPブースターが買いだ。



⬆2面ともなると、前後から敵がウジャウジャ出現する。オプションを回して応戦だ。

⬇水中から出現する敵は、一番上にいてもかじられるので、前後に移動してよけよう。



BOSS ［ダストドラゴン］

ダストドラゴンの弱点は横たわっている腹の部分。ボスが見えてきたらオプションを下に向け、弱点にオプションをめり込ませて攻撃しよう。腹からとび出てくる骨にさえ注意すれば、まずダメージを受けることはないので、落ち着いて戦え！



⬆弱点を集中攻撃すれば、カンタンにダストドラゴンを倒せるぞ。

STAGE3 バーナーで武神を焼きつくせ！

このステージでは対武神用の武器として、2万ゼニーのバーナーを買っておこう。今まで使ってきたホーミングミサイルでは威力がなく、武神を倒すのに苦労するからだ。



⬅威力があるバーナーで、カタイ敵も一撃！

BOSS ［武 神］

ついに、超ド級ボス・武神との対決だ。武神は画面の上から下へとスクロールしながら、その姿を現すので、画面上に鎧が見えたら片っ端から破壊してしまおう。特に肩の部分は、何がなんでも破壊しなくちゃいけない。肩を残しておくと、大きな腕で攻撃され、超大ダメージをくらうぞ。両肩を破壊し終わったら、とどめに顔面バーナー攻撃をプレゼントだ。コゲコゲになるまで焼いちゃえ！



⬅とにかく肩の破壊に全力をつくせ！

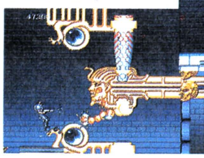


➡上から降ってくる弾に注意しながら攻撃だ。

STAGE4 仕掛けだらけのステージ

このステージは上下に分かれ道があり、どちらに進むかでマップが変わるという仕掛けになっている。でも、どちらに進もうがボスは同じなのだ。この面での買物はライフパックとプロテクター。

⬇ここが分かれ道。破壊したゲートの方に進むのだ。





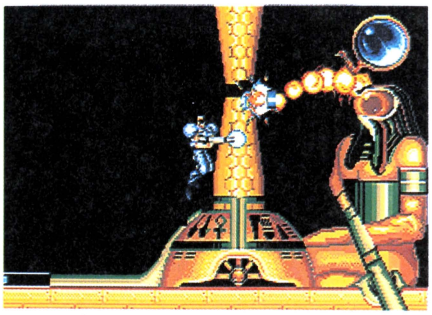
⬆花の化物は、近づくと大きくなるので、一気に通り抜けろ！

BOSS ［メスケテト］

このボスは砲台・吸引口・ツララと、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。ある程度、砲台や吸引口を破壊して、攻撃の手が弱まったら、すかさず弱点の頭へファイアーだ！



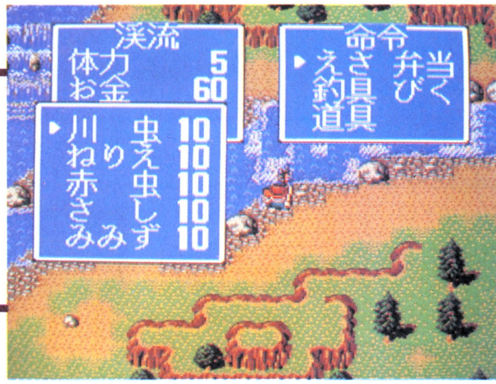
⬅まず、砲台などを破壊する。



⬆敵の攻撃が甘くなったら、オプションをシャッターにめり込ませて、弱点の頭へ攻撃！

大自然感覚の釣りRPG!

川のぬし釣り
～自然派～



パック・イン・ビデオ／3月27日発売／¥6,900

RPG

腕がちぎれるくらいに釣りまくれ！

動物と戦って体力を上げ、魚を釣りまくってお金を貯めるという、釣りとRPGを見事にドッキングさせたこのゲーム。とくに釣りの部分は、このゲームのメインだけあってFC版よりもかなり力の入ったデキになっている。バリバリに描きこまれた魚のグラフィックや、実際に川まで出かけて録音したという〝川のせせらぎ〟まで入っていて、とにかくスゴイ！　もう、感動モノなのだ。

一口に魚を釣るといっても、そう簡単なことじゃない。魚が食いつきそうなエサを選び、当たりがくるまでジッと待つ。とにかく待つ。魚とのガマン比べだ。このガマンに耐えられないと、魚を釣りあげることはできないぞ。こうして釣りのテクニックを磨き、狙うは大モノ、〝川のぬし〟だ！

釣りだけじゃないぞ

基本的には釣りがメインのゲームだけど、フィールドマップ上で出くわす動物と戦い、体力を上げることも大事なのだ。釣りをするにも体力が必要ってことだね。



⬅妹の病気を治すため冒険の旅に出発だ。

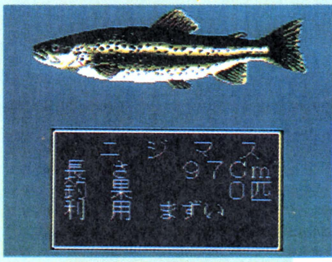


⬅モグラとの戦い。弱点を探さなくちゃ！

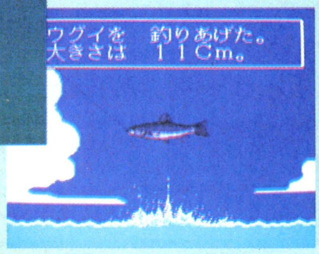
FC版とココが違う！

◎グラフィック強化で魚イキイキ 図鑑機能もプラス

PCエンジン版では、CD-ROM²の大容量と、グラフィック能力を活かして、全54種類の魚を図鑑ふうに見ることができるのだ。これさえ見れば、今日からキミも淡水魚マニアになれるぞ。



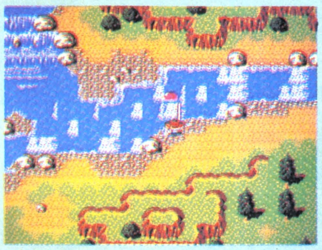
⬆ここまでキレイに描かれてると、美味しそうでヨダレがでちゃう。でもマズイって書いてあるな～。



⬇わ～い。釣った釣ったぁ。でも小さくてガックシ。キレイな魚でも、小さいと高く売れない……。

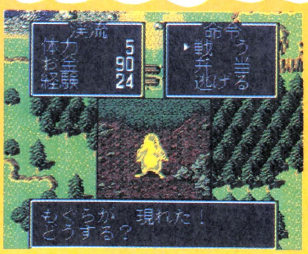
◎BGMには自然の生音が！

なんとPCエンジン版では、川まで出かけて生録したという〝川のせせらぎ〟や〝小鳥のさえずり〟などがBGMに使われているのだ。しかも、立体音響で録音してるから、サラウンド回路内蔵のテレビを持っている人は、部屋中に響く大自然の音を聞きながらプレイできるぞ！



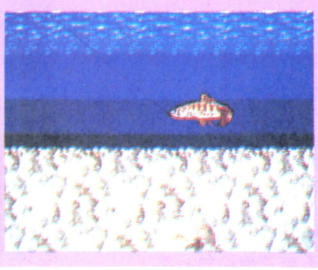
⬅α波で右脳を刺激するというなんだかスゴイBGMなのだ。

こいつの弱点は？



ワンポイントレッスン　こうすれば釣れる！

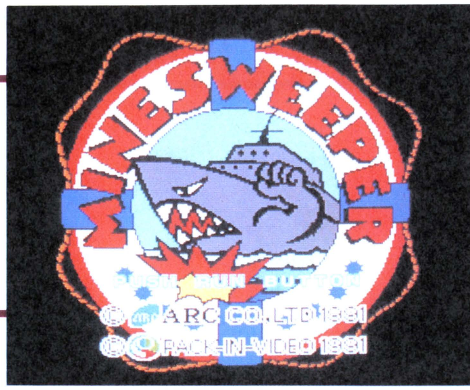
このゲームは、どうやってそれぞれの魚に合ったエサを選ぶかが最大のポイントなんだよね。全然釣れないときや、ウキがプクプク音をだすときには、エサを変えてみよう。エサが当たれば、ガンガン釣れだすぞ！



⬅やったぁ魚がかかったぞ。あとは慎重に釣りあげよう。

どきどき はらはら パズル

マインスウィーパー

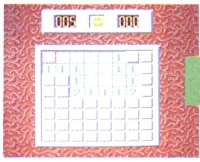
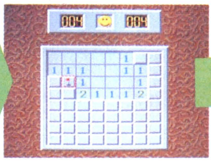
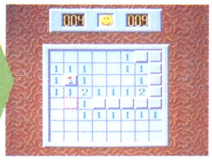


パック・イン・ビデオ／3月20日発売／¥6,200　PZG

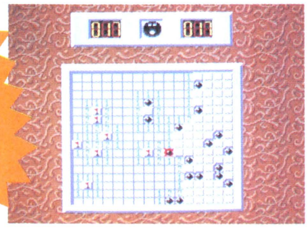
考えて、考えて…頭が爆発、バクダンも爆発!

なかなか頭を使わされるパズルの登場だ。パネルの中にいくつかの爆弾が隠されている。キミがその爆弾以外のパネルをすべて開けばクリア。ヒントは開いたパネルに書かれた数字。この数字はそのパネルがいくつの爆弾と接しているかを示している。これを手掛かりに爆弾のありかを推理せよ。

たとえば「1」と書かれたパネルの周囲8枚のパネルのうち、7枚が開かれ、その7枚のどこにも爆弾がない場合、推理は簡単。開かれてない残り1枚のパネルには確実に爆弾がある。わかったら、そのパネルにマーキング。次はそれを手掛かりに見る。爆弾パネルの周囲に「1」のパネルがあったら、そのパネルに接する他のパネルはすべて安全だとわかるだろう。

わあお！バクハツ！



4つのモードバリエーション

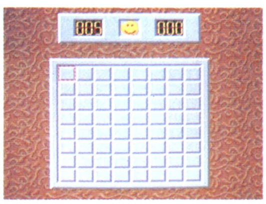
PLAY MODE



レベルを選ぶと、そのレベルの問題が出されるモードだ。問題はそのつどランダムで何度でも新しい問題を楽しめるよ。



←パネルの枚数と爆弾の数とで全部で27レベル。

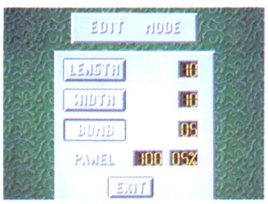


←最初はなにもパネルが開かれていないのだ。

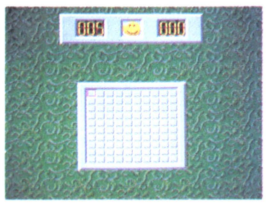
EDIT MODE



パネルの縦横の枚数と、隠された爆弾の数を自分で指定できるモード。キミが指定した条件で作られた問題が出されるのだ。



←難しい問題も、簡単な問題も指定自由自在。



←どれを開けるのか？最初はカンだけが頼り。

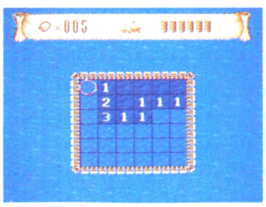
THE VOYAGE



世界各地に用意された面をクリアしていくモード。ひとつの地方に10の面があり、すべてクリアしないと次の地方に行けない。



←面クリアごとにパスワードがもらえるぞ。

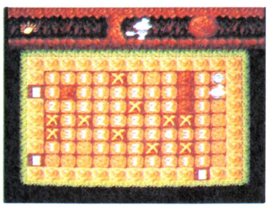


←最初からヒントになるパネルが開かれているぞ。

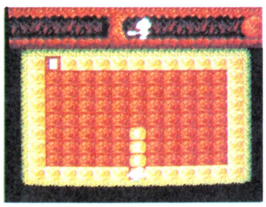
COOK'S QUEST



このモードの使命は、制限時間内に卵をすべて見つけること。時間をのばすアイテムなど、特殊アイテムもいろいろあるぞ。



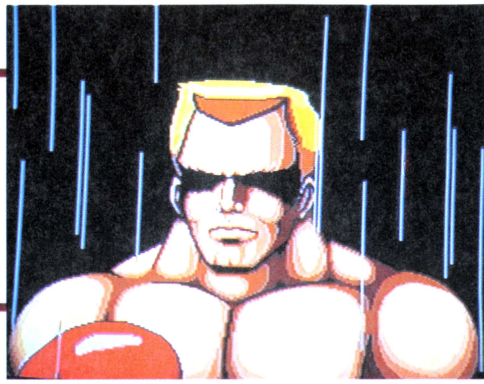
←ドアなどに通じるパネルだけを開けばいいのだ。



←卵はどこにあるのか、道を探してウロウロ。

対戦もできる本格的格闘技！

ザ・キックボクシング



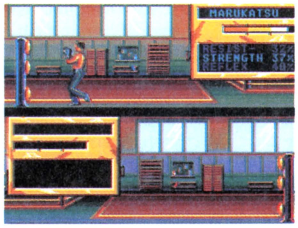
マイクロワールド／4月1日発売／¥6,800

SPG

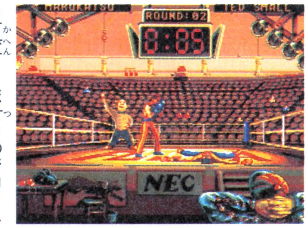
トレーニング&試合の繰り返しで王者をめざせ！

世界最強の格闘技のひとつといわれる、タイの国技ムエタイ。そしてそのムエタイをもとにしてできたスポーツが、キックボクシングだ。手と足、および全身をフルに使って繰り出す攻撃は、多彩なうえに破壊力もすさまじい。だからこそ格闘技の本場アメリカで人気があり、このような本格的なゲームが生まれたわけだ。

ゲームの内容は、トレーニングでパラメータを上げたら１ランク上の選手と対戦する、の繰り返し。おっと、ゴングが鳴った！



←可変ターボ付きのジョイスティックを使えば楽だぞ。



←画面上左右の、ライトの点灯している数が体力を示す。

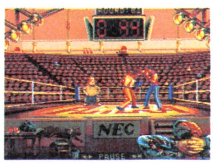
技の種類を決めて、トコトン肉体で覚えこもう！

キー操作／セレクション	右下	左下	左上	上	右上	①+右	①+右下	①+下	①+左下	①+左	①+左上	①+上	①+右上
SELECTION 1	右ジャブ	左かかと落とし	左ローリングソバット	左後ろ回しげり	回転して右ウラ拳	右下段前げり	左中段フック	左アッパーカット	左中段ストレート	左回転足払い	右上段フック	左中段回しげり	左上段横げり
SELECTION 2	中段ワンツーストレート	左上段ストレート	右ジャブ+左ウラ拳	右ジャブ	回転して右ウラ拳	右下段前げり	左中段フック	左アッパーカット	左打ちおろしフック	左回転足払い	右上段フック	左中段回しげり	左中段ストレート
SELECTION 3	右ジャブ	左下段前げり	右中段横げり	左上段横げり	踏み込んで右中段げり	右上段けり上げ	左中段フック	左アッパーカット	左中段ストレート	左回転足払い	右上段フック	左上段回しげり	左中段回しげり
SELECTION 4	左後ろ回しげり	左上段横げり	左回転足払い	左回転足払い	踏み込んで右中段げり	右下段前げり	左中段フック	左アッパーカット	左中段ストレート	左回転足払い	右上段フック	左上段前げり	左中段横げり
SELECTION 5	左ローリングソバット	左中段前げり	左回転かかと落とし	左ローリングソバット	踏み込んで右中段げり	右上段かかとげり	左中段フック	左アッパーカット	左中段ストレート	左回転足払い	右上段フック	右上段横げり	左上段前げり
SELECTION 6	右ジャブ	左上段ストレート	右上段前げり	左中段前げり	左跳びかかと落とし	右下段前げり	左中段フック	左打ちおろしフック	中段ワンツーストレート	左回転足払い	右上段フック	左下段前げり	左中段ストレート
SELECTION 7	右中段跳び前げり	左かかと落とし	右上段回しげり	右跳びかかと落とし	左上段跳び横げり	右中段回しげり	左中段フック	左アッパーカット	中段ワンツーストレート	左回転足払い	右上段フック	左上段回しげり	左中段回しげり
SELECTION 8	左ローリングソバット	左上段ストレート	右ジャブ+左ウラ拳	左中段回しげり	踏み込んで右中段げり	右下段前げり	左打ちおろしフック	左アッパーカット	左下段前げり	左回転足払い	右上段フック	左中段回しげり	中段ワンツーストレート

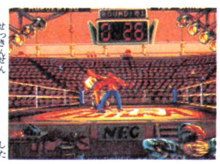
※表中の左右は、キャラが左向きの場合です

上の表を見てもらえばわかるように、使える技の種類を決めるSELECTIONはかなり重要だ。その選択でしか使えない技もあるし、2のようにパンチ重点の選択や5のように跳びげり系の大技が多い選択など、選手の攻撃スタイルを完全に決めてしまうのだ。

実戦では、接近戦でのボディーブローと、離れてからのカウンター狙いの、かかと落としなどの大技を使い分けよう。



←接近戦では①＋下のアッパーが有効。



←跳びげり、横げりなど大技は豊富だ。

パチ夫くんがHuカードで帰ってきた!

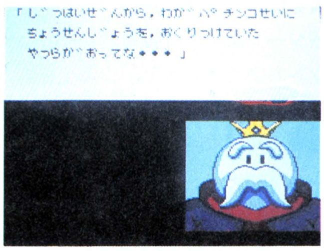
パチ夫くん 十番勝負



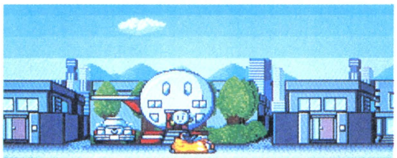
ココナッツジャパン／3月13日発売／¥7,900

ETC 4M

10人の釘師たちとの死闘が始まる!



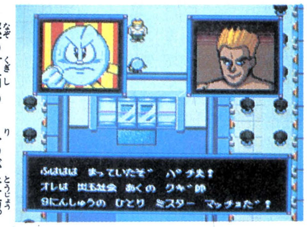
➡パチンコ星の大王である。しかし、この星の人はみんな丸顔なのだろうか。



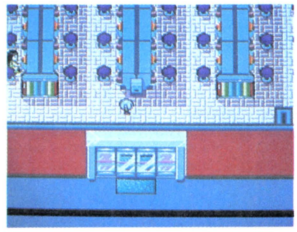
⬆登場するパチンコ屋は全部で9店。1店につき5台を打ち止めにすると、次の店に進めるのだ。

全国のパチンコファンおよびその予備軍(?)に熱狂的な支持を受けている『パチ夫くん』シリーズ。今回はHuカードでの発売だから、まだCD-ROM² を持っていない人も、思う存分腕をふるえるってのがうれしいね。

で、ゲームのストーリーは、謎のパチンコマフィア“出玉会社”の10人の釘師を次々と打ち破っていくというもの。まあ、ストーリーは一直線なんだけど、実際に登場するパチンコ台はバラエティに富んでいるからなかなか飽きがこないぞ。デジタル台に一発台、新型の貯留方式対応台（入賞Vゾーンの上に玉がいっぱい貯められる）と、本物のパチンコ屋さん以上に楽しめるんじゃないかって感じ。もちろん、パチンコの基本テクニックなどは、あくまでもリアルさを徹底的に追求している。さらに本物の雰囲気を味わいたければ、別売のパチンココントローラー（税別・¥5,800）を使うといいぞ。



➡謎の釘師の一人めが登場。まずはこいつから倒せ！



⬅店の中には台がズラリ。さあ、どの台から始めようか？

パチ夫を待ち受ける多彩な機種の数々



“メルヘンランド”



“UFO”



“バブルセブン”



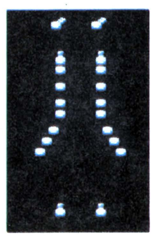
“カバーガール”

左の写真の他にもたくさんの種類の台がある。で、とりあえず初心者の人は羽根モノ（UFO台などがそう）から始めるのがおすすめ。一攫千金の一発台は腕があがってから挑戦することにしよう。

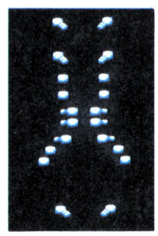


台の選び方が勝負のわかれ目

今回の『パチ夫くん十番勝負』の大きな特徴のひとつが、パチンコ台による個々の差が大きくなったってこと。つまり、間違ってヘボい台を選んでしまったら、もうあっという間に持ち玉をスッてしまうのだ。なかには玉が減りも増えもしないというタチの悪い台もある。というわけで、勝負の決め手は釘を正確に読めるかどうかにかかっている。下の写真はそのほんの一例（この場合は右のほうが有利）。千差万別の釘の並びをしっかり読んで、プロのギャンブラーの眼を養おう！



⬅頭の2本が下がっているのに注意。これじゃダメなのだ。



⬅なかなかイイぞ。こういう釘がいっぱい並んで欲しい！

今度は大マップでキャンペーンだ！

キャンペーン版 大戦略II



マイクロキャビン／4月中旬発売予定／¥7,200

SLG

システムも快適になった元祖戦争SLG



⬆プレイ上で便利なコマンドもいろいろ。

現代兵器が活躍する、人気のシミュレーション・シリーズ『大戦略』。新作のキャンペーン版には、8つのシナリオをクリアして最終勝利を目指すキャンペーンモードと、51種類ものソロマップが用意されている。キャンペーンモードではシナリオクリアごとに美しいグラフィックも見られるし、育てたユニットや軍事費を次シナリオへ持ち越せるのが魅力。さらに制限ターンより早く勝負をつけると、ボーナスポイントもつくぞ。また、システムも全般にバージョンアップ。船舶をはじめとする新ユニットが続々登場、他国と同盟を結んだり、間接攻撃することもできるようになった。

目指すは首都占領！



まず、予算をにらみながら武器を生産せよ！



⬅生産可能な武器が即わかる。



⬅基本性能表で、能力を確かめろ。

ゲームを開始したら、最初にやるべきは武器生産。飛行場、港、都市それぞれの場所で、生産可能な武器が異なる。残りの軍事費がどれくらいか、どういう進撃のしかたをしていくか、よく考えた上で、作るべき武器を決めるようにしよう。

敵国目指して移動開始



⬆移動コマンドを選ぶと、移動可能範囲が示されるのだ。

移動可能な範囲はユニットごとに異なる。たとえば橋を渡るときなどは大きく移動できるユニットを先に行かせないと、後ろのユニットがつかえたりするので、順番を考えて移動を。

補給・補充を忘れるべからず



⬅「全補」のコマンドで、全補給可能ユニットが補給する。

燃料が切れれば動けないし、弾が切れれば攻撃できない。特に航空機は空にいるときに燃料が切れたら即墜落。常に補給に気を配ろう。補給車に隣接していれば燃料と弾薬を最大限まで補給できる。自国か同盟国の都市や空港にいれば、破壊された部隊の補充もできる。各ターンの行動前に必ず補給をするべし。

都市を占領して資金を増やせ



⬆占領は、補給・補充基地を確保するためにも必要だぞ。

軍事費は、首都を含む自国の都市から徴収される。都市が多ければ多いほど、収入が増え、予算に余裕が出てくる。だから、周囲の都市をなるべくたくさん占領することが大事なのだ。

戦闘のポイントはユニットのコンビネーションと地形効果の計算



⬆狭い橋などは攻防戦のポイント。



⬆戦闘の経験により能力が上がる。



⬆いざ戦闘。敵をいくつ潰せるか？

各ユニットには得手不得手がある。陸上戦では強いユニットも、航空機には弱いし、また、その逆もある。うまく隊列を組んで進軍させ、それぞれ得意な敵に対して攻撃を仕掛けさせよう。戦闘の際もうひとつ大切なのが地形効果。たとえば山や森にいれば防御効果が大きいので、有利に戦闘が行えるのだ。

新システム採用の本格ミステリー

山村美紗サスペンス 金盞花京絵皿殺人事件



ナグザット／3月6日発売／¥7,200　AVG

古都情緒を味わいながらミステリーを楽しむ

アドベンチャーゲームといえば殺人事件がつきもの。しかも、それはだいたい連続殺人だ。というわけで、アドベンチャーゲームにはどうしても殺伐とした雰囲気になるものが多いんだけど、このゲームに限っていえばそんな心配は無用。まず舞台となるのが古都情緒たっぷりの京都。しかも、原作はこの京都を書かせたら右に出るものがいないという山村美紗氏なのだ。うーん、こいつはたまりませんぜ。

さらに、ゲームの全編を流れる演出も、古都ムードをたっぷりと味わわせてくれる。古来から伝わるさまざまな伝統料理や和菓子、それに観光名所の寺院や市場などが次々と出てくるので、ちょっとした旅情気分にひたれること、うけあいなのだ。

もちろん、ミステリーそのものも本格的なもの。京都の老舗の料亭と和菓子屋を巡る謎の連続殺人事件が起こる。さらに不思議な由来を秘めた絵皿が行方不明となり……。さすがにベストセラー作家の原作だけあって、ストーリーもたっぷりと楽しめるようになっているぞ。



➡京都ならではの懐石料理。それぞれの料理の解説までついているぞ。



➡物語の発端となるホテルの日本庭園だ。春爛漫の桜が美しい。



⬅修学旅行で見た記憶のあるような石庭。枯山水ってやつだね。

まるで映画感覚の新システムなのだ！



⬆ワイドになった画面。ここはお寺の縁日だから調べる場所がたくさんあって大変なのだ。



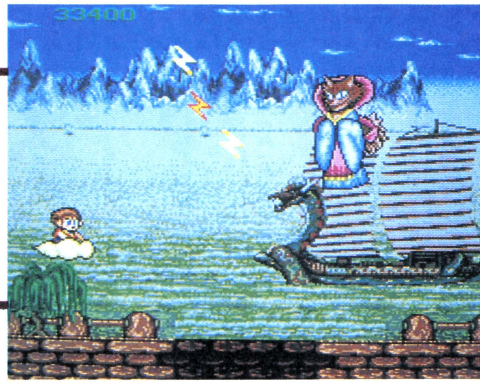
⬆なぜか池の鯉さえ怪しく思えて調べたくなってしまう。素人探偵の悲しい性だろうか。

このゲームの最大の特徴は、何といっても謎解きに新しいシステムを採用したっていうこと。ゲームの要所要所では、画面がグーンとワイドになって、その中を主人公が自由自在に歩き回れるようになっているのだ。しかもその間は、例の「話す」「聞く」「調べる」などのコマンドとはおさらば。画面上で矢印型のカーソルを動かして、さまざまな反応をチェックするというシステムなのだ。これによって謎解きの方法が単純なコマンドの繰り返しから解放され、よりリアルに、よりドラマチックになっている。まるで映画やテレビを楽しむ感覚で遊べるこの新システムは、まさにバーチャルリアリティ（仮想現実）への第一歩ってところかな。本格的なアドベンチャーファンはもちろんのこと、いままでアドベンチャーはどうもって感じていた人に、ぜひ試していただきたい1本だね。



純中華風反転機能付極楽激破遊戯だ!!

極楽！ 中華大仙



タイトー／3月31日発売／¥6,800

STG　3M

中華で極楽な攻略だ(意味不明アル)

このゲームは、パワーアップしなくちゃ、始まらない。お硬いヤツが多いから、軟弱な坊や（自機）だと、シオシオのパー（古すぎる～）なのだ。

アイテムは、漢字が読める人なら、一目でわかるシンプルなもの。「このアイテム、なんだっけ？」ということはないから、取りまくろう。パワーアップすれば、キミは“浜の人気者(？)”だ！

パワーアップ



⬅“か”ではない。“ちから”と読もう。

スピードアップ



⬅取ると、頭の回転が速くなる（ウソ）。

反転もできるぞ!!

自機は、反転して後ろにも撃てるぞ。敵は後ろからも現れるから、うまく使いこなしていこう。とくにボス戦では、反転が重要な攻略法となるんだ。



⬅後ろから現れる桃は、反転して攻撃しよう。これを使いこなせば、敵なし！

なにするあるか？

自機が弱いうちは、「火龍」がおススメ。ボス戦でもかなり有効だぞ。

死なずに進めれば、さらに強力な法術（サブウェポン）が手に入るのだ。



⬅どれを選ぶかは自由。最初は弱い法術しかないから、死なずに進もう。

ステージ1&2のボス攻略だよん!!

Stage1 パオトウ

よけて撃つ。STGの基本テクが試されるボスだ。

ボス戦では、死んでもその場から再スタートできるぞ。



⬆最初の火の玉は、簡単によけられるぞ。



⬅この火の玉は、自機を追いつめるように飛んでくるのだ。

Stage2 空妖船とチャイナドール

このボスは、「よけて撃つ」じゃなくて「撃ってよける」だ。ボスに撃ちこんだら、すぐ爆弾や黄玉をよけないと死ぬぞ！



⬆顔のついた胴体の部分が弱点だ。爆弾には注意しよう。



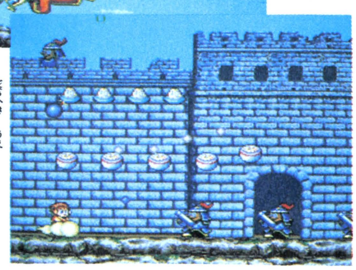
⬅スピードアップしていないと、この攻撃はよけきれないかも。

Stage3からが真の戦いだ!!

「1、2面なんて楽勝だぜ！」と思ってるキミも、3面の「そりゃないでしょ、アンタ攻撃」には目がナルトになるだろう。どういう攻撃かというと、敵の突っ込み。出現パターンを知らないと、自機の墓場だ。



⬅ここは、出現する場所を覚えないと、死ぬ確率が高い難所だ。



➡城壁の上のキャラは、玉を落としてくるのだ。

グロテスクな敵がキもいSTGだ!!

サイキックストーム



レーザーソフト・日本テレネット／3月19日発売／¥6,980　STG

自機の特徴を知ることが、攻略の第一歩!!

アレキサンダー・F・リン



パワーアップすると、ショットの幅が広がるから、使いやすそうに思える。が、そうは問屋がオロシ大根。威力が弱いので、カタい敵には苦戦をしいられるのだ。少しツライかも。



⬆このゲームって、ザコもカタイから ちょっとキツイなぁ。

ナスターシャ・ユスティノフ



一見使いにくそうに見えるけど、破壊力は最強。このゲームの敵ってカタいヤツが多いから、この威力は頼りになるぞ。クリアをめざすなら、迷わずこのキャラで決まりだ!!

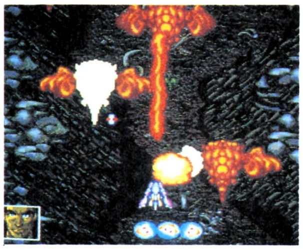


⬆カタい敵も、気持ちいいほど簡単に倒せるぞ。イチオシのキャラだ。

ジョー・マクシミリアン



強くもなく弱くもない中途半端なキャラだ。サブウェポンのスプレッド・ニュークリアは、射程距離が短いのでイマイチ使いにくい。黒人音楽が好きなら選んでもいいかな(?)。



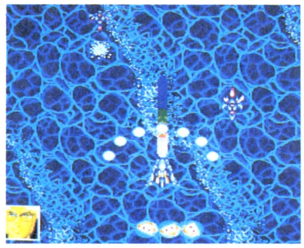
⬆イマイチ個性がないのが、ツライとこだね。ダメってことはないけど。

カ　ー　ル



これはもう、「お笑いキャラ」としかいいようがないほど、笑えるぞ。

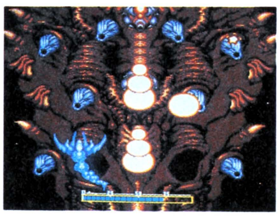
初期状態なんて、武器がシャープペンの芯のように細いのだ。パワーアップすれば、強いんだけどね。



⬆フルパワーになれば、強い。でも、やっぱり笑うなぁ、コレ。

3〜5面の自機選択が、クリアのカギだ!!

3〜5面は、好きな順番で攻略できるけど、その間（あとの場合もある）に、謎のステージXが現れる。この面はいつ現れるかわからないし、いったんX面に入ると、ゲームオーバー後の自機選択もできないのだ。このX面は、実質上の6面なので、かなり難しいぞ。

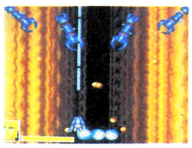


⬆キャラによっては、クリアが難しいX面だ。ひょっとしたらハマル？

キャラによっては（とくにカール）、クリアが難しい場合があるから、自機選択は慎重にやろうね。

ULANOS

この面は、カタいヤツが多いから、アレキサンダーは選ばないほうが…。



⬆このムカデは、超カタいのだ。

UL'GLACE

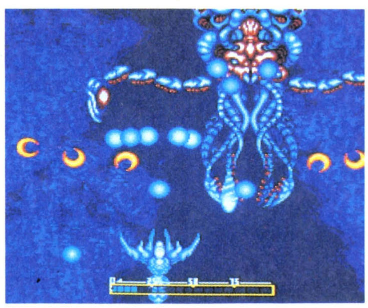


⬆ボスの弾よけは、熱いっ！　スゲェぞ!!

ここは比較的やさしい面だ。でもアレキサンダーは、やっぱりツライぞ。攻撃力のあるナスターシャかジョーがオススメだ。

TRIDENT

ここは、かなり難しい面だぞ。自機を引き寄せる敵がいて、操作がうまくいかないのだ。ここもやっぱり、ナスターシャかな。



⬆このボスの弾よけも気持ちがいいほど、熱いっ！　熱すぎるっ!!

麻雀を知らなくても遊べる、おもしろパズル

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション



タイトー／発売中／¥6,800

ETC

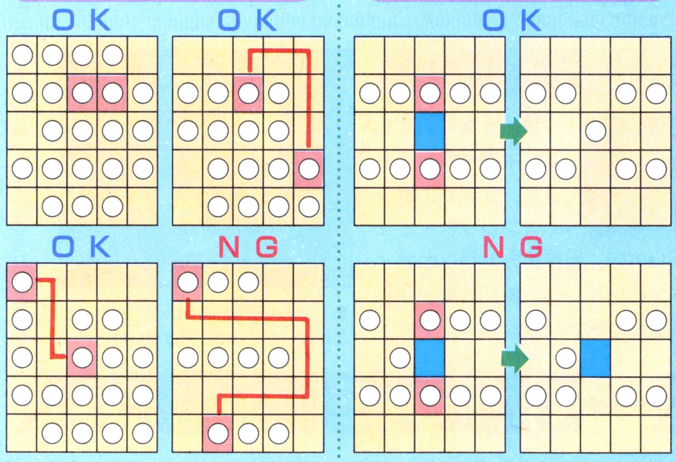
ルールは簡単。なのに、なぜか頭を悩ませる!?

人気の麻雀コミック「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の麻雀ゲームはなかなかの評判だったが、今度は新たに麻雀牌を利用したパズルゲームが登場。同じ牌を組み合わせて裏返すというシンプルなパズルで、同ルールのゲームはアーケードでも人気を呼んだ。麻雀を知らなくても楽しく遊べるぞ。

どの牌なら組み合わせられるかについては、ちょっとしたルール（詳しくは右を見てね）があり、合う牌をすばやく見つけ出す観察力が重要。だけど、それだけではクリアはできない。4枚ある同牌のどれとどれを組み合わせるかが勝敗の分かれめ。へたな組み合わせで裏返すと、どの牌も取れない手詰まりになってしまう。先を読む目が必要なわけ。なお、好きなパターンを選んで遊べるモードと、1面ずつクリアしていくツアーモードの2つがあり、ツアーモードではおなじみのキャラによるアニメも見られるぞ。

ルール

組み合わせて裏返せるのは、隣り合った牌か、図のように直線で結んだとき線が2回以下しか曲がらずに通せる組み合わせ。パターンによってはスタート時に何枚かの牌が裏返されている。この裏返しの牌は上下左右の牌が裏返しになると、表に返せるのだ。



おなじみキャラが指導



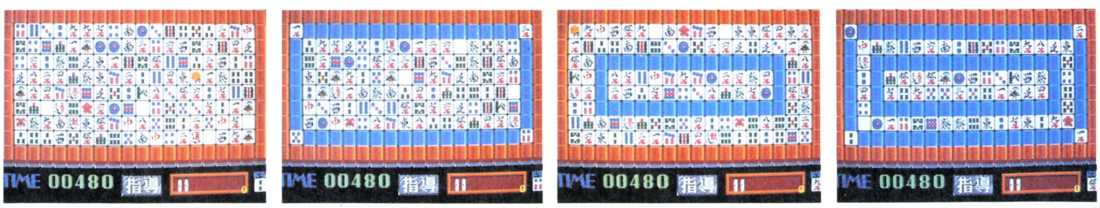
▲取れる牌だけでなく、牌の組み合わせに関するアドバイスも。



▲せっかく指導棒を使っても、タコが出てくると、何にも教えてくれない!!

パターンは9種類

複雑な並び方だから難しいとは限らない。ひとそれぞれ得意不得意がある。





ファンタジー・ロールプレイング・ノベルズ

GaRyu 牙龍

GALLANT ROYALBLUE



エピソード6 醒龍の章(3)

複雑にからみ合った運命の糸に導かれ、英雄たちはプシュカラの遺跡に集う。そこで彼らが見たものは、魔女の巧妙な陰謀と、黒き影を持つ男の復活だった…。ついに序章完結!!

作者 飯 淳[ライトスタッフ]

イラスト 木村明広[ライトスタッフ]

協力 バショウハウス



―決戦―

白濁した意識の底に、少女はあった。

霧が立ちこめた内なる樹海の中を、心はさまよい続けていた。

その右手に握られた物が何なのか。

いったい自分が何をしようとしているのか。

そんなことさえも、考えるのが疎ましく感じられる。

ただ、銀光を放つその金属が、手の中で妙に冷たく感じられ、心地よかった。

ふと視線を移すと、その先に老人の姿があった。

枷をはめられ、壁に磔にされている。

少女にとってかけがえのない存在だったはずの老人であった。

だが、それさえも、すでに遠い遠い過去のことであったような気がする。

少女――カーニャは、彼女の祖父であった老人の胸に短剣を押し当てた自分を、どこか遠い意識の中で見つめていた。

と、突然、彼方で、鋼を打ち合わせるような音が響くのを感じた。

気がついてみると、その音は、かなり大きなもののようである。

金属音以外の音も聞こえてくる。

怒声。

激しい息づかい。

空気を斬り裂く音。

カーニャは、それがいったい何なのか、無性に知りたくなった。

それが、少し首を横に向けるだけで見てとれる位置で起こっていることも、おおよその察しはついた。

が、いざ横に向こうとすると体がいうことをきかない。

自分の意思でそれをなすことは、ほとんど不可能に思われるほど、体が重かった。

カーニャは、あっさりと諦めた。

体よりも何よりも、心が疲れていた。

無理なんだ――。

そう思った瞬間、心が安らいで感じられた。

カーニャは、かわりに正面の老人を見ることにした。

壁に枷で止められた老人の手首が、ちぎれそうに伸びきっていた。

裸の上半身は、痛々しいくらいに肋が浮きだし、生きているのが不思議なくらいだった。

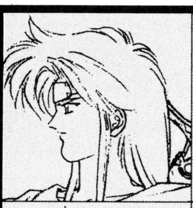
そんな老人の姿を見ても、カーニャの心には何の感情も湧いてはこなかった。

老人をじっと見つめる自分を、ずっと遠くから見ている自分がそこにあった。

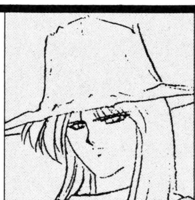
その時、うつむいていた老人の頭が、ゆっくりとではあるが、徐々に上へ向き始めた。
老人が意識を取り戻したのだ。
首に浮きでた筋がはちきれそうになりながらも老人の頭がもたげられると、その眼が、カーニャを見た。
そこに、老人よりも生気を失った少女の顔があった。
老人は、せき込みそうになるくらいの息を、肺いっぱいに吸い込んだ。
小刻みに震えながら、あごを動かそうとする。だが、ようやく開いた口から漏れたのは、声にならない呼気だった。
老人は、声を失っていた。
カーニャは、老人と眼をあわせてから、心の中に高ぶる感情が突き上げてくるもうひとりの自分を傍観していた。
老人の眼が、老人の口が、そして、失われてしまった声が、今の自分ではない、もうひとりの自分の中に存在する“何か”を突き動かしていた。
それが何なのか――考えようとした時、老人がカーニャから眼をそらし、彼女の背後の光景をくい入るように見つめた。
そこでカーニャは、先ほどから続いている金属音のことを思いだした。
あの音と、自分の中の何かと、もうひとりの自分――。
あの音の正体を確かめれば、それらすべての疑問が1つにつながるような気がした。
カーニャは、再び重い体を動かす決心をした。
カーニャは、自分の意志に反発する肉体をねじ伏せるように、ゆっくりと、だが確実に横を向き始めた。
振り向くにつれて、視界が壁づたいに広がっていく。
――あ、あれは……。
そこに1匹の獣がいた。
その正面、赤い髪を振り乱した端正な男が大剣を手に巨大な獣と戦っている。
先ほどから響く金属音の正体は、男の大剣が獣の爪と打ち合わされる音であった。
男は、大剣を上段から振り下ろした。
その軌跡にそって、銀色の光の粒が、飛び散る水滴のように宙を舞う。
激しく火花が散り、大剣が弾き返された。
反動をもろに受けた男が、後ろへ転がった。
「アトルシャン!!」
男のさらに後方で、呪文を唱えていた緑の髪の女が、叫ぶ。
――アトルシャン!?
女の叫んだ男の名が、カーニャの心にこだまする。
――わ、私は……いったい……!!
カーニャの意識の底で、2つの自我が交錯する。
突然、少女は気がついた。
自分の中に存在する、非なるもうひとりの自分の存在に。
それは、自分であって、自分にあらざる者。
「いやぁ――ッ!!」
カーニャは、叫び声をあげると、両手で耳を覆い、その場にしゃがみ込んでいた。

アトルシャンは、すばやく跳ね起きると、巨大な獣――護神獣ベスヴェルの攻撃を剣で受け止めた。
ベスヴェルのすさまじい力に、体中の筋肉が悲鳴をあげる。
もうどれくらいの時間、戦ったことだろう。
強い――。
アトルシャンは、初めて相対するこの巨獣の力に、心底驚いていた。
先ほどから、タムリンが繰り出している呪文も、さほど効きめがあったとは思えない。
護神獣ベスヴェルには何か特殊な力――そう、邪神ウォーマの力が関与しているとしか考えられなかった。
――このまま、防戦一方に陥ってしまったら、確実にやられる。
アトルシャンが、牽制程度にしかならないフェイント攻撃を試みようとした瞬間、
「いやぁ――ッ!!」
闇の間に、カーニャの悲鳴が響きわたった。
一瞬、その声に気を取られたアトルシャンの腕をベスヴェルが斬り裂く。
「ぐぅッ!」
「アトルシャン!!」
「大丈夫だ――それより、いったい何が起こっている!?」
アトルシャンは、ベスヴェルの繰り出す2撃めの攻撃をかわしながら、タムリンに叫んだ。
「――わからない。ただ……」
「ただ、なんだ!?」
「カーニャの様子がおかしいわ。頭をおさえて、しゃがみ込んでしまっている……」
「サオシュヤント!」
「……ああ、俺も同じことを考えていたところだ。理由はわからないが、カーニャにかけられた邪神の洗礼が解けかけているようだ」
「なら、話は早い。ここは、俺ひとりでくい止める。タムリンとふたりで、カーニャを助けだしてくれ。うまくいったら、いったんここを脱出する」
「わかった」
「長くはもちそうもない。頼んだぞ」
アトルシャンがそう言い終わらないうちに、タムリンとサオシュヤントは駆けだした。
「ベスヴェル!!」
魔女ミ・ラーミスが叫んだ。
その声を受けて、ベスヴェルが壁ぎわに走

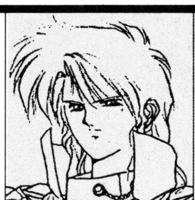
メインキャラクター



アトルシャン
ブルードラゴンの化身だが「銀の鱗」を失ったため、ドラゴンに戻れない。タムリンの幼なじみ。



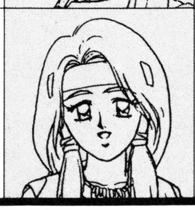
サオシュヤント
「神弓」の異名をもつ。世界のすべてを目に焼きつけるため、吟遊詩人として旅を続けている。



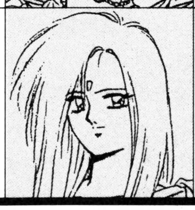
ハスラム
エルバード王国の王子。容姿美麗だが、性格は軽い。かつてアトルシャンたちとともに戦った。



タムリン
龍族に育てられた少女。実はホルス（超人類）王族の血を引く。今はホルスの力を失っている。



カーニャ
フーリエ族長の娘で、巫女の血を引く。復讐のため、アトルシャンたちを傭兵として雇った。



ファルナ
エルバード王国に仕える女修道士。密かにハスラムに好意を寄せているが、あまり報われない。

りよるふたりに襲いかかろうとする。
　アトルシャンはすばやく回り込むと、護神獣の前に立ちはだかった。
「おまえの相手は、俺だ――。勘違いするな」
　その間に、タムリンがカーニャに駆けよった。
「カーニャ！　しっかりして、カーニャ!!」
　傍らにひざまずくと、肩を揺するようにして呼びかけた。
　サオシュヤントは、手早く老人の枷を外し終えていた。
「タムリン、急ぐんだ！」
「え、ええ……、わかったわ」
　ふたりは老人を抱きかかえ、その場を離れようとした。
　その行く手をさえぎるように、ミ・ラーミスが現れた。
「くくくッ、逃がしゃあしないよ。その小娘にかけた邪神の洗礼が、思ったよりも、早く解けちまったのは、ちょっとした誤算だったけどねぇ」
「どきなさいッ！」
　タムリンが叫んだ。
「威勢がいいじゃないか。私とやろうってのかい？　甘く見るんじゃないよッ!!　ホルスの力をなくしちまったあんたに、私を倒せるとお思いかい!?」
「サオシュヤント、ふたりをお願い」
　タムリンは、ミ・ラーミスと向かい合った。
「さあ、どうでしょうね、ミ・ラーミス!!
　でも、ひとつだけ言えることは、あなたには死んでも負けられないってことよ」
　その言葉を皮切りに、タムリンとミ・ラーミスの戦いが始まった。
　ミ・ラーミスは、タムリンとの距離をとるために後ろへ飛びすさりながら、ヴァストを連続で放ってきた。呪文詠唱時間の短い攻撃魔法ヴァストをリズミカルに連射することで、相手の呪文詠唱を妨害し、自分は気を練り上げるという高等戦術だった。
　が、タムリンも魔法戦の駆け引きは、心得ている。
　１発目のヴァストを軽くレジストすると、簡単なシールドを張った。
　タムリンの手前に張られた魔法障壁にぶつかった小火球が、連続的に弾け飛ぶ。
　タムリンは、反撃の呪文を唱え始めていた。必殺の攻撃呪文レイヴァースだ。
　ミ・ラーミスが、両手を胸元で合わせる。
　気合とともに両手を広げると、その先から



オレンジの光が両脇の床に向かって発せられ、そこに幻影が現れた。
　タムリンは呪文を完成させせると、迷わず一番左の幻影に向かって両手を突きだした。
　突きだした手を巨大な光子の渦が取り巻く。
　闇を切り裂く濃青色の閃光が、一直線に左の幻影へとはしった。
　ザシュンッ！
　次の瞬間、左端のそれを除く、残る２体の幻影はかき消され、実体を現したミ・ラーミスが両手を突きだして閃光を受け止めていた。
「くッ、くくくッ――やるじゃないか」
　ミ・ラーミスが言った。
「だけどねぇ、あんたに私を倒すことはできないよ」
「タムリン、後ろだッ!!」
　壁ぎわで、カーニャと老人を抱きかかえたサオシュヤントが叫んだ。
「えッ!?」
　突然、タムリンの真横から殴りつけるように突風が吹いた。
「きゃッ!!」
　タムリンは、背中から壁に叩きつけられた。
　息ができなくなるほどの衝撃だった。
　手前に立ったふたりのミ・ラーミスの顔に、あの凍りつくような笑みが浮かんでいる。
　ミ・ラーミスは、幻影を作りだすと同時に、分身していたのだ。
「どうしたんだい？　早く私を倒さないと、あんたの大事なアトルシャンが死んじまうよ」
　事実、アトルシャンは、防戦一方に追い込まれていた。
　右側のミ・ラーミスが、もう片方の魔女に歩みよると、溶け込むように合体した。
「ほぉら、早くかかっておいで――あんたの力はこんなものなのかぃ？」
「わ……私は、負けない……」
「くッ、気に入らないんだよッ！　あんたのその小生意気な態度がねぇッ！　ひと思いに、殺してやるッ!!」
　ミ・ラーミスは、そう叫ぶとタムリンに向かって右手を突きだした。
「動くんじゃないよッ、サオシュヤント!!
弓を持ってないあんたは、とりあえず問題外なんだ」
　ミ・ラーミスは、サオシュヤントを一喝すると、左手を突きだした右手首に添える。
「天空の怒れる雷雲よ」
　呪文の詠唱とともに、ミ・ラーミスの右手に、青白く閃く雷光が宿る。
「大界の偉大なる力よ」
　――ごめんなさいッ、アトルシャン……。
　抵抗することもできず、タムリンは死を覚悟した。
「我が手に宿りて、その力を解放せよ」
　タムリンに向かって、稲妻がはしった。
　強烈な閃光が、タムリンをおし包む。
「タムリ―――ンッ!!」
　サオシュヤントの叫びが、闇の間に空しく響きわたった。

――タムリン!?
　アトルシャンは、サオシュヤントの叫び声に戦慄した。
　残った力を振り絞って、大剣を斜めから斬り下ろすと、真横へ横っ飛びに回転した。

ベスヴェルは、その機を逃さず、一気に間合いを詰めた。

タムリンたちの方へ向かおうとしたアトルシャンに向かって予想をはるかに越えた速度で、ベスヴェルが迫った。

アトルシャンは、体勢を立て直そうとしたが、間に合わない。

――ここまでかッ!!

その時だった。

アトルシャンをかばうようにして、走り込んだ男がひとり、ベスヴェルとの間に割って入った。

ベスヴェルに向かって、鋭角に斬りつけると、剣を下段に構えて低く落とした。

「なぁにやってんだか。おまえらしくもないぜ、アトルシャン」

男が言った。

背中を覆うほど長い金髪に、キザな台詞。

アトルシャンのよく知っている男だった。

「何者だいッ!!」

それと相まって、ミ・ラーミスが叫んだ。

魔女の放った稲妻が、球状の見えない壁によって破られていた。

何者かが、強力な魔法障壁をタムリンの周りに張り巡らしたのだ。

アトルシャンが、気配を感じて、入り口に眼を向けると、そこにも2つの影があった。

「まったくぅ。私たちがいなきゃ、何にもできやしないんだから……」

聞き慣れた女の声だった。

「うむ、一番、情けないのは、おまえじゃ、サオシュヤント」



続いて、老人の声が響く。

「お、おまえたち……なぜ、こんな所に……」

アトルシャンは、心底驚いていた。

「ずいぶん、捜しまわったんだぜ」

金髪の男――ハスラムが言った。

「ほら、これを使え」

ハスラムはそう言うと、アトルシャンに向かって後ろ手にそれを放り投げた。

アトルシャンが、空中でそれをつかむ。

「こ、これは……」

「説明は後だ。とりあえず、こいつをやっちまおう。もう龍族への呪いは、ないんだろ? もっとも、ここはイシュバーンから、遠く離れちまっているから、関係ないか」

「よしッ」

アトルシャンは、ベスヴェルから距離をとると、それ――銀の鱗を右手に握って、空中



へかかげた。

銀の鱗から、ロイヤルブルーのオーラが、泉のように溢れだし、アトルシャンを包んでいく。

その時には、入り口にいたふたりが、ミ・ラーミスの正面に立っていた。

「お、おのれぇッ、もう少しのところを。よくも……」

ミ・ラーミスは、数歩、後ずさりをすると、口惜しげに声を漏らした。

アトルシャンは、オーラに包まれながら、自分の本来の姿を強くイメージした。

数瞬後、そこに1匹の青きドラゴンの姿があった。それは、2年前、アトルシャンが失ったもうひとつの彼の姿であった。

アトルシャンは、銀の鱗によって、ブルードラゴンとしての力を取り戻したのだ。

ミ・ラーミスの正面に立った老人が、1歩、前に進みでると、右手を差し上げた。

その手の中に、先ほどまで魔女のはるか後方に転がっていたサオシュヤントの弓が握られていた。

「ほれッ」

老人は、ミ・ラーミスにわざと背を向けるようにして、サオシュヤントに弓を差しだした。

「これでアトルシャンたちを助けてやれぃ」

「師フシュルヌムよ……」

サオシュヤントは、尊敬を込めて老人の名を呼んだ。

一方、倒れたタムリンに寄り添うようにして、女が語りかけた。

「大丈夫？　タムリン――」

「ええ、ありがとう。ファルナ」

ファルナと呼ばれた女は、にっこりとほほ笑むと、肩を貸してタムリンを立たせた。

「さぁて、どうするかのぉ。え？　外には銀龍もいることじゃし、いっそのこと、ここを叩き潰しちまおうかい」

フシュルヌムは、ゆっくりとミ・ラーミスに向き直ると、からかうように言った。

「くッ、くくくくッ……はぁーッはッはッはッ。とんだ邪魔が入ったもんだ。まさか、あの方の敵が、ここまで勢ぞろいしてくれるとは、思いもしなかったよ」

ミ・ラーミスは高らかに笑い声をあげると、フシュルヌムをにらみつけた。

「――いいだろう。楽しみが増えたってもんだ。今回は見逃してやるよ。次に会う時は、まとめて地獄に送ってやる!!」

ミ・ラーミスはそう言うと、大きく後ろへ飛びすさった。

「引き上げるよ、ベスヴェルッ！」

呼ばれて、ベスヴェルが跳躍した。

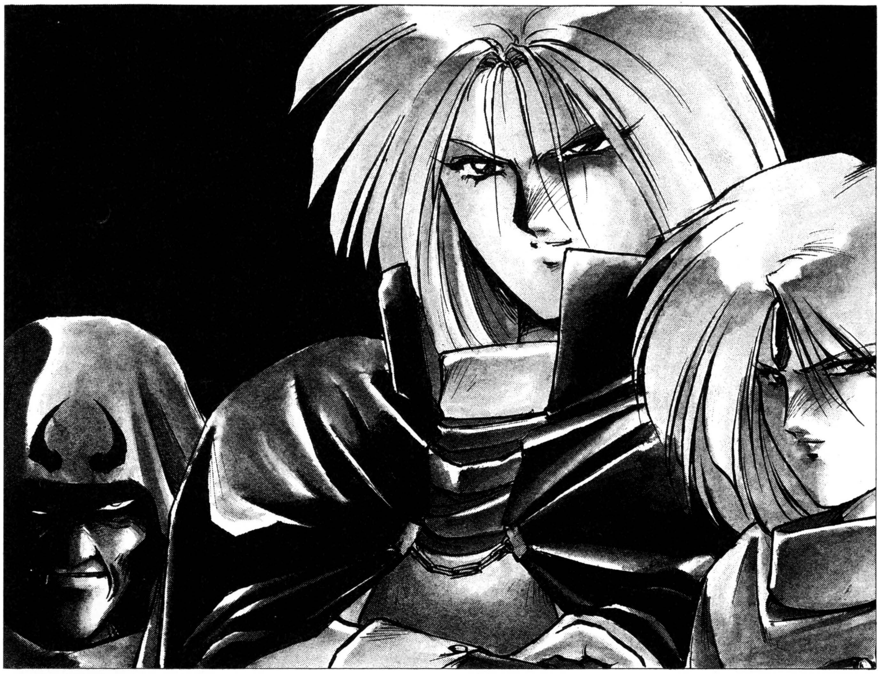
ミ・ラーミスの側まで、その巨体からは考えられない距離を一気に飛ぶと、魔女をかばうように低く身構える。

「逃がすもんですかッ！」

駆けよろうとするファルナをフシュルヌムが制した。
「やめるんじゃ」
「なぜ、止めるのよッ……」
「今、戦えば、少なからずこちらも傷つく。それに、わしらがしなければならんことは、奴を倒すことではなかろぉ」
「で、でも……」
「ここは、逃がしてやれぃ」
見る間に、ミ・ラーミスの姿が、ぼやけていき、消失した。
それと同時に、ベスヴェルも消えていた。

―復活の時―

カーニャは、正気を取り戻した。
彼女の中に立ちこめた心の霧を、ファルナが取り除いたのだ。
意識を取り戻したカーニャは、祖父の傍らにひざまずいた。
「おじいちゃん……」
老人は、ゆっくりと眼を開くとカーニャの顔に手を伸ばした。
「……」
なくしてしまった声で、語りかける老人の口からは、吐息ばかりが漏れていた。
無惨にも、老人の舌は、切り取られてしまっていたのである。
老人は必死に何かを伝えようとしていたが、それを聞き取ることはできなかった。
力弱く、カーニャの髪に触れた手が、心なしか上下したかと思うと、ゆっくりと滑り落ちていく。
「おじいちゃん、おじいちゃんッ……」
カーニャは、老人の手を両手でしっかりと握りしめた。
老人は、息を引き取っていた。
「おじいちゃぁぁぁぁぁぁん――!!」
今にも泣き出しそうな眼で見つめるタムリンに、フシュルヌムは首を横に振るばかりだった。
カーニャは、ファルナに駆けよった。
「お願い、おじいちゃんを助けて。私にできることだったら、何でもするわ。だから、お願いッ!!」
ファルナは、胸元で泣きじゃくるカーニャを、そっと抱いてやることしかできなかった。
と、カーニャは、気がついたように奥の祭壇を見つめた。
そこに、鎖のついたアミュレットが、弱々しく光を放っていた。
「あ、あれは……」
カーニャは、ファルナを突き飛ばすようにして、そこへ走りよるとそのアミュレットを手に取った。
それは"生命の雫石"と呼ばれるトータス神の遺産であった。
「……これがあれば、何とかなるかもしれない」
カーニャは、アミュレットを手に、老人の傍らにとって返した。
ひざまずき、老人の胸に緑の石を置いたカーニャは、祈り始めた。
アトルシャンたちは、その姿をじっと見守るしかなかった。
「……神様、お願いです。私のおじいちゃんを助けてください」
カーニャの祈りが天に届いたのか、石の置かれた老人の胸の周囲が緑色に光り始めたかと思うと、石が胸に吸い込まれ始めた。
「こ、これは……」
フシュルヌムが驚きの声をあげる。
「噂には聞いとったが、こんなものがまだ残っておったとは……」
「どういうことです？」
事情を知らないハスラムが、フシュルヌムに問いかける。
「あれは、古の時代に失われし、信仰の遺産よぉ。おまえの会った鳳龍エスターが持っておった紅玉と同じ種類の物よぉ」
「それじゃあ……」
ファルナがフシュルヌムを見つめた。
「おお、あの老人、生き返るかもしれん……ん!?」
突然、フシュルヌムはあることに気がついて、愕然とした。
「い、いかん。カーニャを止めるんじゃッ！」
フシュルヌムは叫ぶと、カーニャへと走りよった。
下を向いて必死に祈る少女をすばやく抱きかかえると、後ろに引き戻す。
「なに、するのよぉッ!!」
カーニャは、フシュルヌムの腕の中で暴れまわった。
「しもうたぁ。わしとしたことが、えらいことに気がつかなんだ……」
フシュルヌムは、十分に離れてからカーニャを離すとひとり呟いた。
「どういうことよ！　ちゃんと説明してよッ、このクソ爺いッ!!」
その時だった。
カーニャの祖父の体が、宙に浮き始めた。
「……おじいちゃん？」
皆の視線に、カーニャも気がついた。
老人の体が浮き上がるにつれ、その体から抜けでた緑の発光体がそれよりも宙高く舞い上がっていく。
「あ、あれは……」
「……間に合わなんだか」
フシュルヌムは、悲痛な声で呟いた。
緑に光る発光体は、しばらく中空で制止した後、ふっと吹き消すように消失した。
気がついた時には、カーニャの祖父は、床に骸となって横たわっていた。
突然、激しい轟音とともに闇の沈黙を打ち破る閃光が、祭壇に満ちる。次の瞬間、暗黒の淵を覗き込むような穴が開いたかと思うと、3つの影がそこに浮かび上がった。
「クックックッ、今度ばかりは、おまえたちに感謝しないわけにはいきそうもないな――」
闇の間に、恐ろしくも美しい声が響きわたる。それは、どこかで聞いたことのある――それでいて、もっとも聞きたくなかった声であった。
中央に立つその影は……。
「――オストラコンッ!!」
アトルシャンは、その男の名を叫んでいた。
「会いたかったぞ、アトルシャン。俺は、おまえらを地獄に引きずり込むために蘇ったのだ」
オストラコンは、喜悦の表情を浮かべ、語りかけた。
「そこの爺いの声が、失われていたことで、気がつかないとは、さすがの仙神も形無しだねぇ」
オストラコンの左に立ったミ・ラーミスが、勝ち誇ったように言った。
「――確かに、あんたたちが現れたのは誤算だったけどね。すべては、生命の雫石を使い、この方に魂を吹き込ませるための演出だったのさ。わかるかぃ？　おまえたちは、自分の手でオストラコン様を蘇らせたことになるんだよ」
くひぃっ、ひぃっひっ――。
その反対側、杖をついた老人がしゃくりあげるような笑い声をあげた。
「しかし、こうもうまくいくとは思わなかったぞ。そこの爺いの舌を抜いて、オストラコンめの肉体を蘇生したのじゃからなぁ」



邪神ウォーマが死祭、ギューバルであった。
「地獄の暮らしはなぁ、なかなかいいものだったぞ、アトルシャン。新しい力も手に入れることもできたしな」
オストラコンが言葉を続けた。
「おまえも、面白い姿になっているじゃないか。クックックッ、今度、戦う時が楽しみだ。その時は、こちらから出向いていく。まあ、それまではせいぜい命を大切にすることだ。クッ、クックックッ、ハァッハッハッハッ!!」
その笑い声とともに、オストラコンたちの姿は消え去っていた。
「なんてこった……」
「俺たちは、自分で自分の首を絞めちまったってわけか」
「ハスラムッ」
ファルナは、ハスラムを睨みつけた。
カーニャは、血がにじみでるほど唇を噛みしめたまま、押し黙っている。
「だって、そうじゃねぇか……」
バシッ！
ファルナは、ハスラムの頬を平手打ちした。
「いってぇなぁ。殴ることねぇだろ」
「いいかげんにしなさいよッ。この娘の気持ちがわからないの!?」
「いいの……」
カーニャが呟いた。
「ハスラムさんの言う通りね。おかげで、決心がついたわ……。私は……あなたたちと一緒に行って、おじいちゃんの仇を討つ。ミ・ラーミスをこの手で殺してやるわ」
――その後で、あなたたちもね……。
カーニャは、心の中でそう誓うと、皆から離れるように、闇の間から出ていった。
その姿を眼で追っていたアトルシャンが、ハスラムたちに向き直った。
すでに、銀の鱗を使い、人間の姿に戻っている。
「で、エルバードで、何が起こったというのですか？」
アトルシャンが尋ねた。
ハスラムは、一呼吸おいてから、事情を話し始めた。
龍族のこと、神の遺産のこと、鳳龍エスターやラズティークのこと、そして、オルギアンのこと。
途中、フシュルヌムに付け加えてもらいながら、長い時間をかけてすべてを説明した。
「そうか、オヤジがこれを……」
アトルシャンは、右手に握った銀の鱗を見つめた。
「今、なさねばならんことは、カデスの火口へ行き、唯一残された龍神ラガースの遺産を手に入れることじゃ。今のままでは、鳳龍エスターどころか、あのオストラコンにさえ勝てるかどうかわからんからのぉ」
「カデスの火口――」
――そこに何が待ち受けているのか。
運命の奔流は、彼らを再び、戦いの渦中へ引き込もうとしていた。

（序章　了）

序章完結！　本編準備中の飯淳 木村明広氏に激励のお手紙を!!

今回をもって、連載の方は一休みしますが、じつはここまでの6回は、まだまだ続く広大なストーリーの序章にすぎないのです。どーです、続きが読みたいでしょ？　そんなあなたは、今すぐ下記のあて先へ応援ハガキを送ってね。きっと連載の再開が早くなるはず!!

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部
「Ga-Ryuの本編が読みたいっ！」係

飯淳氏のあとがき

序章完結！　ってことで、半年にわたる連載も今回をもってひとまず終了ってことになりました。小説なんてものを書くこと自体が初めてで、しかも毎月の連載。最初はピクニックに行くつもりで書き始めたのですが、自分の力のなさを思い知らされるばかりで、最初、予定していた内容とは、まるで違ってしまったところも多々あります。そんなわけで、掲載された量の3倍（ボツが2倍ってこと!?）の原稿を書かされて、毎日、ヒィーヒィー言ってました（編の高野さん、ごめんなさい）。でも終わってみると、本当にあっという間の半年で……うるうる。今回で、一応の最終回ってことで、エンディング書いているときは、ほんと、これが至福の喜びってやつなのかなぁ、などと思い、ひとりで浸っていました。これから、文庫化、ゲーム化、そして、連載再開に向け、構想期間に入ります。
ってことで、また会える日を楽しみに。

'92 1／25　ライトスタッフにて

THE ROAD OF MASTER UP!



植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編

マスターアップへの道

最近、このコーナーの読者の１人がハドソンの社員となり、めでたく植山先生の部下となったそうである。ついにプロが誕生したゲームデザイナー講座。専門的な話が多くなってきたが、がんばってついてきてほしい。

第10回

仕様書作りの第一歩を



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

アイデアを具体的な数字に置き換える作業が必要になる

さて、今回はアイデアを紙に落とす過程を話します。本来なら、みなさんから送られてきたアイデアを添削したいところですが、それでは小手先だけのテクニック解説になりかねません。それよりも、もっと基本的なことを例にあげて説明してみましょう。

この講座の４回目、「自機回り」の説明のところで、主武器の攻撃をⅡボタンに設定すると決めました。つまりⅡボタンを押すことによって弾を飛ばすという仕様です。これに応えるように、みなさんからは各キャラクターのレベルに合わせた弾のアニメーションや、飛距離を書いてくれた方もいました。もちろん、みなさんの望んでいる内容はそれでわかりますが、それは見た目の話だけで具体性がありません。そこで基本的なシステムのひとつとして、弾のことを例にあげて話を進めていきたいと思います。

各キャラクター間の極端な差をなくすために、Ⅱボタンを押すことによって弾を飛ばす、これが基本のアイデアです。このアイデアを紙に書いて伝えるのがゲームデザイナーの仕事であり、そこで書かれる紙が仕様書ということになります。もちろん、この仕様書は必要に応じて枚数も増えていきます。

では、具体的な内容に入りましょう。まず弾がものに当たったときの状況を判断するために、ゲームデザイナーはある数値を設定しなければなりません。ここではその数値をアタックポイント（略してAP）と呼ぶことにします。プレイヤー（略してP）側にはレベル設定があって、それぞれのレベルに合った攻撃力があります。この他にアイテムによる武器の攻撃力アップがあるならば、これを武器攻撃力とします。APは攻撃力と武器攻撃力を足して求めます。

以上の内容が仕様書に書かれるときは、次のようになります。

『P側：攻撃力＋武器攻撃力→AP

　イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

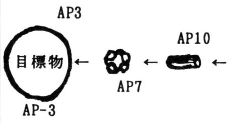
弾に関する仕様書作りの見本

◎基本システム　Ｎｏ．××

○弾

Ｐ側：　攻撃力　＋　武器攻撃力　→　ＡＰ（その弾のＡＰとして持ちます。）
敵側：　攻撃力　　　　　　　　　→　ＡＰ
（敵にもＰ側に対して、弾として扱うものが有ります）

弾が目標物（敵や敵の弾やアイテム等）に当ると、Ｐ側のＡＰから目標物の　ＡＰを引きます。Ｐ側のＡＰが残っていれば目標物は消滅して、弾は飛び続け０かマイナスになった時点で消滅します。



左図の様にＡＰ10のＰ側の弾とＡＰ７の敵の弾が当ると、敵の弾は消えてＡＰ３のＰ側の弾は目標物に当ります。

相性100％時

◇弾の速度はレベル、ステータスに関係なく一定値を武器対応で持ちます。
1.5～4.5D/V　(90～270D/S)

◇Ｐ側の弾は、画面上に一人２発までとします。（Ｍａｘ10発）
敵の弾は、敵と供用でｎ個とします。

◇敵の弾には、ＢＧとの当りを無視した着弾点を持つ物もあります。

◇反射弾は壁に１回当ると、ＡＰが２減ります。

敵側：攻撃力　　　　→AP
（敵にも弾として扱うものがあります）
弾が目標物（敵や敵の弾やアイテム等）に当たると、P側のAPから目標物のAPを引きます。P側のAPが残っていれば目標物は消滅して、弾は飛び続け0かマイナスになった時点で消滅します』

弾の速度は1/60秒に何ドット動かせばいいかを判断する

これだけの説明では不足だと思われる場合は、図解入りで具体的に数値を示して補足します。たとえば図は左から敵、方向を示す左向きの矢印、敵の弾、Pの弾、再び方向を示す左向きの矢印を書きます。Pの弾のAPが10で敵の弾が7だとすると、敵のAPは－3ということになります。そして敵の下あたりに注意書きをしておきます。これらの図は丸とか長方形のラフな絵で十分です。添える補足の説明文は次の通りです。

『AP10のP側の弾がAP7の敵の弾に当たると、敵の弾は消えてAP3のP側の弾が敵に当たります』

次は弾の速度です。みなさんから送られてきたものの中にも、弾の速度を書いたものがありました。しかし、それは「レベル1はスピードが遅い」とか、「レベル3はふつう」といった程度のもので、あまりにも漠然としすぎています。これでは弾がどのくらいの速さで移動するのか、まるっきり見当がつきません。そこで、もっと具体的な数字を提示することにしましょう。

このゲームの横サイズは32キャラに設定しましたので、ドットに換算すると横は256ドットとなります。もし弾が毎秒120ドット（略して120D/S）で移動するとしたら、画面を水平方向に約2秒で横切ることになります。こういう単位で表現してもわかりますが、プログラマーには日常的に使っている1V何ドットのほうがいいでしょう。1V（イチブイ）とは1/60秒のことでしたね（1Vを1ピックといういい方もあります）。

ですから、120D/Sということは1Vに2ドット（略して2D/V）を移動するということです。蛇足ながら一言、1Vを基本として考えることは、プログラマーにとって都合のいいことなんです。毎秒何ドットで考えると、1Vに換算したときに小数点がつき計算が複雑になりますし、考えにくいというかピンとこないという事情もあります。

さて、これから提出する数値はあくまでも机上での設定です。実際のゲームになったときに変更されることもあるでしょう。また、現実には弾自体も何種類かありますので、数値は幅を持たせたかたちで書いておきます。あわせて弾の速度に対する考え方も説明しておきます。

『◇弾の速度はレベル、ステータスに関係なく一定値を武器対応で持ちます。
1.5～4.5D/V　(90～270D/S)』

スプライトなどハードの制約も考慮しなければいけない

あとは、各キャラクターが画面上に何発の弾を発射できるのかとか、特殊な弾の扱い等を書いておきます。みなさんから送られてきたものの中には、レベルが上がるとP側の弾がスプライトを9枚も使わなければいけないすごいものもありました。しかし、現実はそれほど甘くありません。5人同時プレイのゲームで全員がレベルアップすると、弾だけで45枚のスプライトを使ってしまいます。PCエンジンのスプライト表示能力は64枚分しかありません。表示するものはP側の弾の他にP側の各キャラクター、敵、敵の弾、アイテム、動かせる石、破壊できるものなどがあります。ですから現実的には、弾に使えるスプライトはたいした枚数ではありません。

『◇P側の弾は、画面上に1人2発までとします（Max10発）。
◇敵の弾は、敵と共用でn個とします。
◇敵の弾には、BGとの当たりを無視した着弾点を持つものもあります。
◇反射弾は壁に1回当たると、APが2減ります。』

敵の弾のn個は、現時点では未定です。反射弾は特殊な例として書いてみました。これらが弾の基本的な仕様になります。弾に関する仕様書はこの他に、各キャラクターに対応した弾の形や、消滅時のグラフィックデザインの指示を行います。とまあ、こんな感じでゲームの中に登場するものすべての仕様を決めて、仕様書を作成します。これでたった1枚分ですから、仕事の大変さを多少はわかっていただけたことと思います。

みなさんからのおたよりの中には、ハードやソフトに関する質問の他に、どうしたらゲーム業界に就職できるかという質問が意外に多いので、この場でお答えしておきましょう。まず、ゲーム業界もふつうの企業と同様に、年に一度は新入社員を募集しますので、それに応募することです。それ以外には、ハドソンの学校に入り就職試験に合格する。裏技では、企画書等を直接会社に送って自分を売り込む。これは至難の業ですが、本誌の読者の1人が、この方法で最近私の部下になっています。彼についてはそのうち、編集部が取材することになっています。

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。
あて先　〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ゲームデザイナー講座係

●このコーナー特製のオリジナルグッズを製作中だよ。完成しだい、本誌に掲載された方にプレゼントするから楽しみに待っててね！

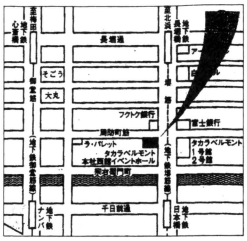
MEDIAMIX INFORMATION
メディアミクスインフォメーション

「ヒューマン春休みSFC東西チャンピオン決定戦」開催

ゲームデザイナーと対戦ができるという、うれしいゲーム大会が、大阪と東京で開催される。ゲームは主催メーカーのヒューマンが発売しているSFCソフト『スーパーフォーメーションサッカー』と『スーパーファイヤープロレスリング』を使用。大会は勝ち抜きトーナメント方式で行われ、優勝者は豪華賞品がもらえちゃうぞ。

OSAKA

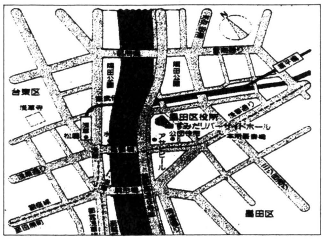
DAY：平成4年3月22日（日）
TIME：AM10:00～PM5:00



会場：T・Bホール
地下鉄堺筋線「長堀橋」駅より徒歩3分
近鉄線「日本橋」駅より徒歩7分

TOKYO

DAY：平成4年3月28日（土）
TIME：AM10:00～PM5:00

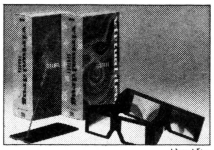


会場：すみだリバーサイドホテル
東武伊勢崎線・地下鉄銀座線・都営地下鉄浅草線「浅草」駅より徒歩5分

あぶない映像体験をしよう！ビデオ「ヴァーチャルドラッグ」

マジでトリップ感が体験できるビデオとLD「ヴァーチャルドラッグ」2巻が3月21日にポニーキャニオンから発売される。限定1万本で、3Dメガネとお香も付いてくるぞ。

⬇ビデオ￥6,900（税込）、LDは￥5,000（税込）。



「ミュータントニンジャタートルズ2」試写会に50名様をご招待！

3月31日にヤマハホールで行われる当映画の試写会に25組、50名様をご招待。放射能で巨大化した4人の亀がまたもや大活躍。4月中旬に東宝洋画系公開予定。応募先は、本誌編集部「タートル」係まで。



「ゲームプレイヤーコミック」シリーズVol.3&4発売！

いよいよ隔月刊化が決定した「ゲームプレイヤーコミック」のVol.4が3月13日に発売決定。また、現在発売中のVol.3を5名にプレゼントするぞ。応募先は本誌編集部「GPC」係へ。



⬆みのり書房より発売。ともに定価￥580（税込）。

特製グッズが250名に当たる「RIOTファン感謝プレゼント」

RIOTは同社の特製グッズが250名に当たるプレゼントを実施中。『未来少年コナン』と『夢幻戦士ヴァリス』に同封されている応募券を官製ハガキに貼って送ればOK。



⬆オリジナルTシャツやラジオなど豪華ラインアップ。

ORGの新作TRPG「まじかるランドRPG」



ゲームデザイン集団ORGの新作TRPG「まじかるランドRPG」が、大日本絵画から発売された。SDキャラが活躍するファンタジーゲームなのだ。書店でも買えるブックタイプで定価は￥4,800（税込）。

OVA「三毛猫ホームズの幽霊城主」サントラ発売

アスク講談社より春頃発売予定のOVA「三毛猫ホームズの幽霊城主」のサントラがポニーキャニオンから発売された。作曲とピアノを羽田健太郎、トランペットを数原普が担当。定価￥2,800で発売中。

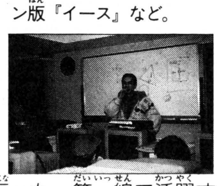


⬆プラメージュレーベルより。全12曲収録。

「ヒューマンクリエイティブスクール」で古代祐三氏が特別講義を行ったぞ

有名サウンドクリエイター古代祐三氏が、ヒューマンクリエイティブスクールで特別講義を行った。第一線で活躍する古代氏の言葉に、生徒たちは真剣に聞き入っていたぞ。

⬇古代氏の代表作はパソコン版『イース』など。



2月号当選者プレゼント

✸レディファントム

兵庫県　北西貴弘
長野県　矢島和行
香川県　三野田潤

✸グラディウス

千葉県　平本真樹
宮城県　佐々木忠啓
千葉県　玉造繁

✸沙羅曼陀

東京都　中川信明
埼玉県　池沢夏樹
大阪府　大石博章

✸SUPER桃太郎電鉄II

岩手県　伊藤和夫
兵庫県　南上知也
鳥取県　前田守邦
埼玉県　佐々木聖志
大阪府　土田祥久

ロードス島戦記

ファリスの聖女

第10章

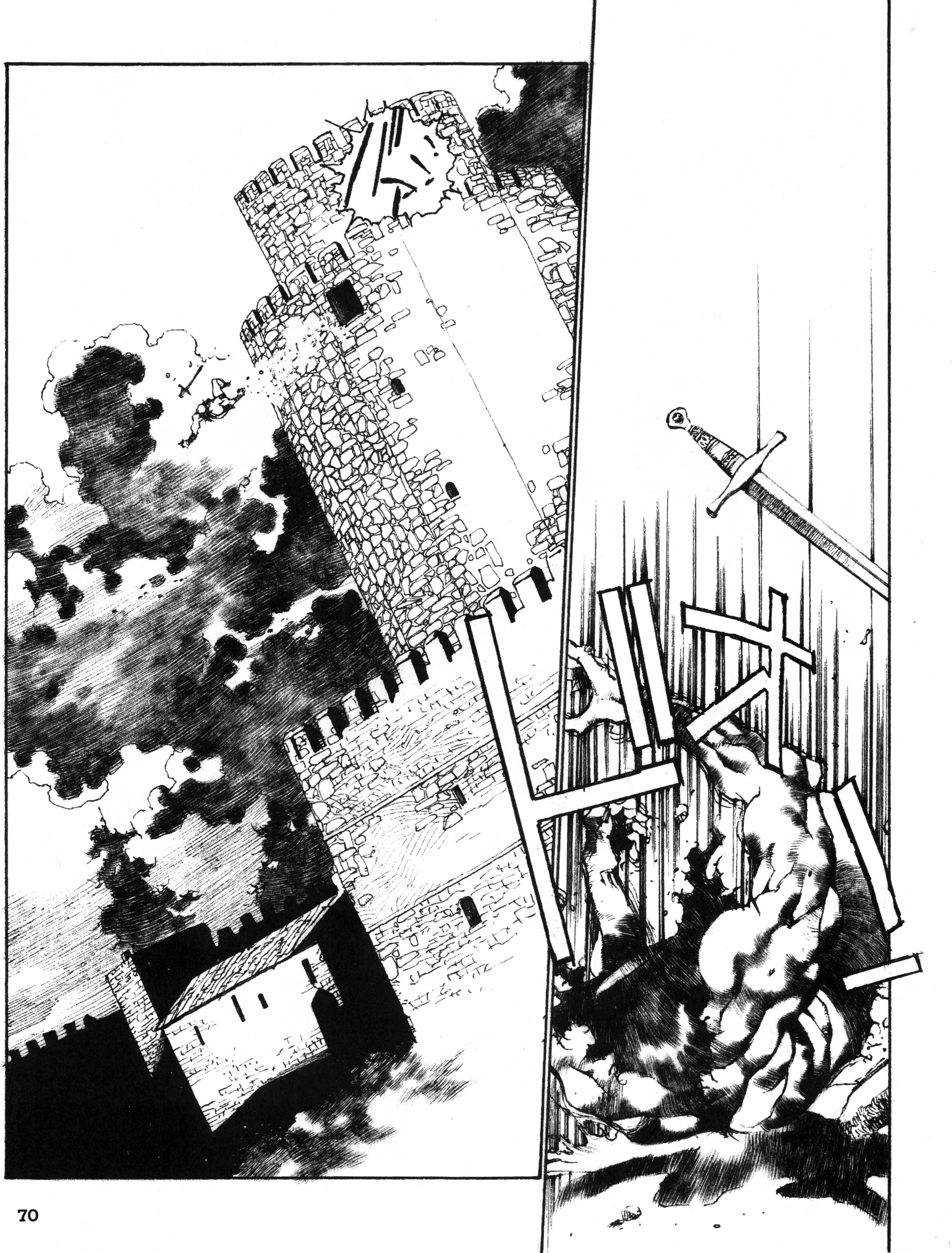


山田章博

原作　水野 良

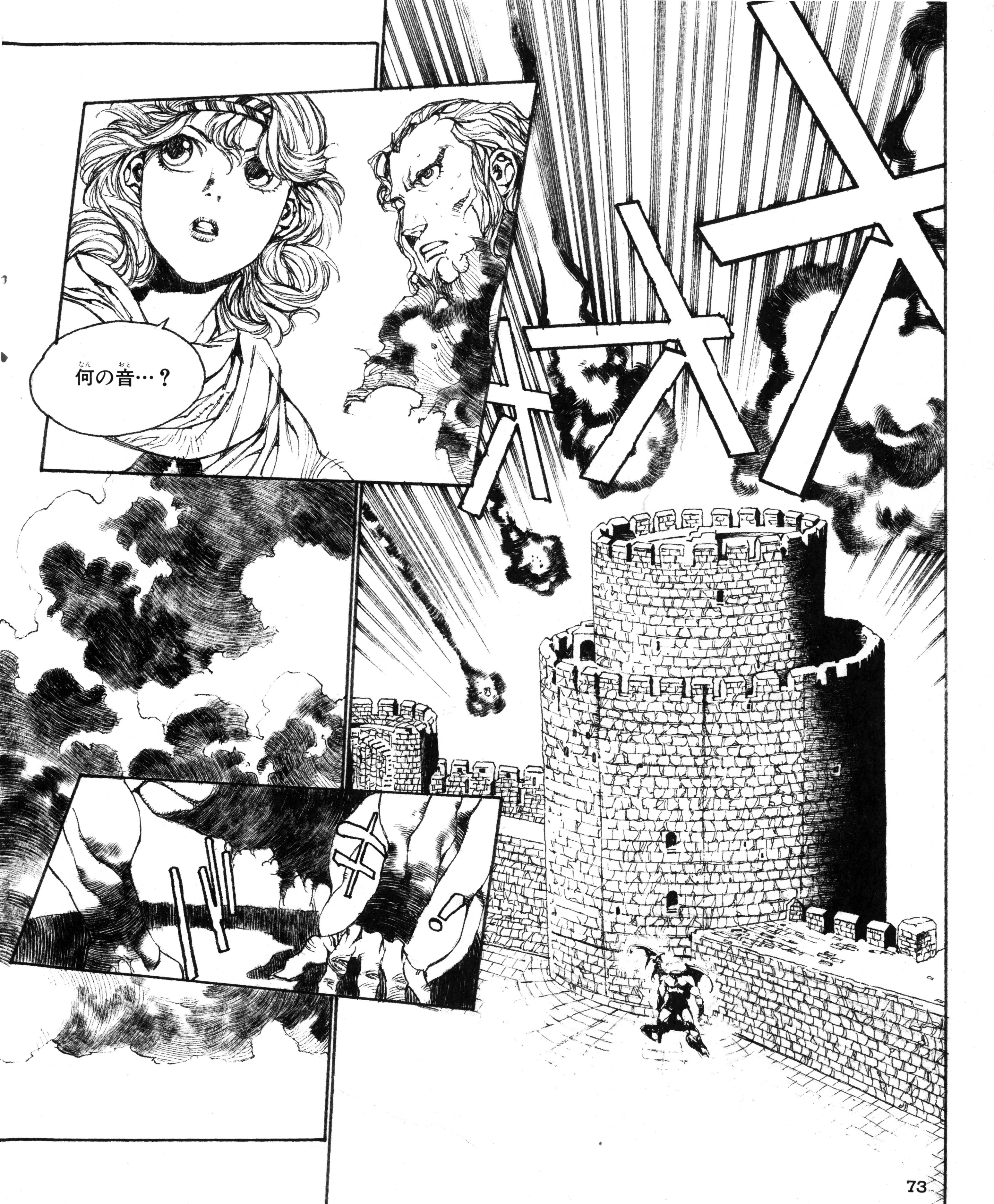

くたばりぞこないが…






見ろ
待て！
ベルド！
宙空の住者
星々の子らよ
メキャ！
バキ
パキ！


マナはこの地に汝らを招かん
疾く集い来たりて我が敵を撃つ礫となれ
ゴキ!


何の音…？



573（コナミ）道楽 下巻

コナミの超人気新作をバッチリ特集するこのコーナー。「親切、ていねい、かゆいところに手がとどく」がモットーの㊗流攻略で、キミのゲーム心は必ず満足するハズ!! 見のがすな!!



 イラスト／パディ小暮（本文内も）

祝発売記念攻略大特集だ!!

PARODIUS パロディウスだ!™



業務用でプレイした人もたくさんいると思うので、そのみなさまにも満足していただける(?)グレイツな攻略をお贈りするぞ。もちろん初めてプレイする人も読んで損なしだ！

発売中／¥9,800 STG 8M

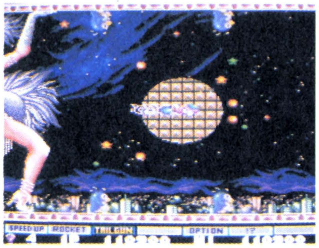
偉大なる「パロ」の知って得する知識と雑学

コナミ流自動難度調整の美学

コナミSTGの特徴に、自機の装備によって自動的に変化する難度調整がある。『パロ』の場合は、オプションの数、シールドを張っているか、ノーミスで進んだ時間などによって、敵や敵弾の数・スピードが増す（これを敵ランクの上昇という）。

今回は、ノーマルモードで攻略してるけど、状況によってその攻略法も変わってくる。そのため、写真だけで判断せずに、文章もちゃんと読んでちょんまげ（死語）。

なお、死ねば死ぬほど敵ランクが下がりラクになること、イージーモードはほとんど敵ランクが上がらないこと、をお忘れなく。



⬆普通はフル装備で来るから、ペンギンが出てくる。出てきたとしても、たいしたことないんだけどね。

⬇ここで死ぬと、ペンギンが出てこないので、チチびんたリカと2人だけの甘い夢のような(?)デートが楽しめるぞ。



シールドとベルパワーの関係

シールドとベルパワーは、併用できない。シールドを装備しているときにベルパワーを使うと、シールドが消えてしまうのだ。

だから、むやみにベルパワーを使用しないこと。もちろん、使いたい気持ちはわかる。でも、ベルパワーを使ったあとのことを考えると…。ただ、シールドよりベルパワーを使ったほうが有効な場所もあるから、この攻略をよく読んでちゃぶだい（ふたたび死語）。



⬆このゲージが目に入らぬか！　シールドの文字が消えちゃうのだ。

「ダブル」は全ステージ有効だ

このゲームは、上に攻撃できる武器があればかなりラクなので、ダブルが有効だ。タコとツインビーは、武器チェンジの必要はないけど、問題はビックバイパーとペン太郎。

ビックバイパーは、オプションを使いこなせればレーザーでもいいけど、やはりダブルのほうが有利。ペン太郎は、スプレッドガンではあまりにも難しいから、ダブルで進もう。



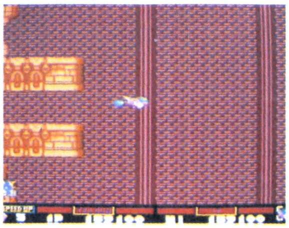
⬅『グラディウス』と違って、ダブルは連射がかなりきくぞ。



➡スプレッドガンだと難しい面も、ダブルだとス〜イスイ。

ルーレットカプセルを取ったら……

これを取ったら、むやみに押さないこと。敵が出てこないとき（ボス前かボス後など）に、ルーレットがスピードアップの位置にきた瞬間に押そう。そうすれば、武器チェンジとなる。シールドを狙うと、ほとんどの場合「ブー（装備をすべて失う）」だから、武器チェンジのほうがマシなのだ。



⬅ルーレットが、スピードアップの位置で押そう。

全 エンディング制覇をめざせ!

エンディングは自機別のマルチエンディングだ。つまり4種類あるということ。しかも業務用で話題を呼んだあの笑撃的シーンも1ドットの狂いもなく(?)完璧に再現されているぞ。すべてのエンディングを見るまでキミは『パロ』漬けになるはずだよ。

先月号とは少し違う奥深いボス攻略だよ!

Stage2 中ボス チチびんたリカ

ノーマルモードの場合、ペンギンが出てくる(死ぬと出てこない)ので、ビックバイパー、ペン太郎は、ダブルのほうがいいぞ。また、足の下をくぐるときは、早めにくぐろう。



➡リカが画面左にいる間に、足の下をくぐろう。



⬆背景のこの黄色い星に、自機の高さを合わせよう。この星は、PC版だけ?

⬇この位置が普及したのは、某アーケード誌のおかげ。雑誌の影響はスゴイ。



BOSS イーグル・サブ・ワシノスケ

今回はちょっとスリルが味わえる倒し方だ。

ボスの突っ込む位置は3回周期で違うのだ。でも、これは上級者向けかもしれない?



⬅2周め以降も、リップルの大きさは変わらない。残念!?

1、2回め



⬆この位置ぐらい前に出ても大丈夫。クチバシには、当たり判定がないよ。

3回め



⬆3回めの突っ込みは、左端にいないとダメ。粘ると、羽に当たるかも。

Stage3 BOSS ホットリップス

普通だったら右側にいるヤツから倒すところだけど、じつは左側から倒したほうがずっとラクなのだ。ちょっとコワイかもしれないけど、慣れてしまえばホントに楽勝だぞ!

ここはまあ、だまされたと思って一度試してみなはれ。



➡普通は、右側のヤツらから倒すけど、そのあとの、左側のヤツらの突っ込みがコワイのだ。

番外編 テイルガンの場合

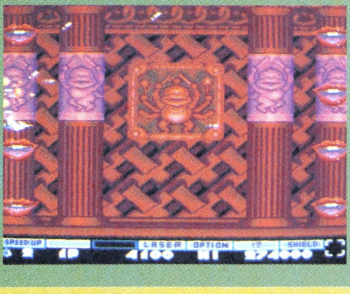
使い道のなさそうなテイルガンも、このボスには有効だ。



⬅コレはルーレットでテイルガンにしたとき。

ビックバイパー・タコの場合

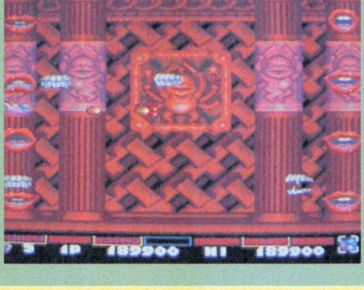
ボスが出現して左側に来る前に、オプションを縦に並べておこう。自機の上下に残ったヤツには、ゆっくりと近づくこと。



⬅じつは、ハードモードだと、かなりヤバイです。ノーマルモードなら、大丈夫なんだけどね。

ツインビー・ペン太郎の場合

3WAY、ダブルが条件で、分身が広がらないのがビックバイパーやタコと違う点だ。でも倒しかたは同じ。ペン太郎の位置は左上でもいいよ。



⬅ツインビーは3WAY。ペン太郎は、ダブルとミサイルが条件。ミサイルなら、左上でも◎。

復活の場合

唇よりイレバパを優先して倒そう。時間切れになると、唇が突っ込んでくるので、よけきれると勝ちだよ。



⬅イレバパを優先して倒そう。時間切れになると、唇が特攻だ〜。



➡ベルパワーなら菊一文字だ。これに重なれば、無敵だよ。

超本格大河ダイナマイツ攻略で～い!!

Stage4 嗚呼! 日本旅情

ここはビックバイパーの場合、レーザーでもOKだけどダブルだともっとラク。ペン太郎の場合もダブルで進めばいいけど、業務用よりも難度が下がってるから、上級者はスプレッドガンでも大丈夫だぞ。

この面の山や桜の木は当たり判定があるので、背景だと思ってぶつからないようにね。弾をよけるときに、動きすぎて激突ってことが多いのだ。また、ここをノーミスでクリアする場合は、フンガー・こめりんこ（逆火山）地帯でシールドが張れるようにパワーアップゲージを調整しよう（業務用の攻略とまったく同じなり）。



⬇ブタニシキのマワシ攻撃だ。コイツは画面外からも攻撃（ヒキョ～）するから、かならず倒そう。



⬅この面で一番有効なのはなんつったって巨大化ですよ、巨大化！



➡ここは、敵を全滅させないとツラい。コイツは、左端まで突っ込んでくるぞ。

はしりや"サクラ玉吉"地帯・基本突破パターン

業務用でこの面まで来た人は、ここのパターンを知ってると思うけど、初めてプレイする人はかならず死ぬはず。とにかく"サクラ玉吉"の動きを覚えないとまず突破できないから、写真を参考にね。もちろん、自機によっては別のパターンもあるから、いろいろ試してみよう。

なお、ツインビー以外だと、ミサイルを装備していれば、地面の敵はほぼ倒せるから、空中と天井の敵に集中しよう。

走りまっせ～!



⬆わしが"サクラ玉吉"じゃ。カール・ルイスが、なんぼのもんじゃあ～っ!!

START



⬆"サクラ玉吉"が、上下に2本並んでる場所だ。上のハッチは、かならず破壊しておこう。



⬆右下のハッチから出てくるハチを倒す。ペン太郎だと、ミサイルでハッチも壊せるぞ。



⬆すぐ前に出て、右上のハッチを破壊しよう。ここは速攻勝負だけど、まずは確実にね。



⬆左に戻って、下のハッチ（ペン太郎だと、すでに壊れている）から出てくるハチを倒そう。



⬆"サクラ玉吉"が、前に走っていくぞ。ここで、空中の敵を倒す（地面の敵は無視）。



⬆桜の木の間をすばやく通過する。このとき、敵の弾に当たりやすいから慎重にね。



突破

⬆"サクラ玉吉"が後ろに下がって、ハイそれまでよ、てな感じだけど、わかるかな？

フンガー・こめりんこ（逆火山）地帯・基本突破パターン

じつはこれ、ノーマルモードでノーミスで来た場合のパターンだ。そうなると敵ランクが上がっているから、火山の噴ナス（火山が噴き出すのはナスだよ）や敵弾の数がムチャクチャ多いので、シールドを張らないとツラい。ここで張れるようにゲージを調節しておこう。

ここで死ぬとランクが下がって、噴ナスもおとなしいから、ラクに突破できるぞ。イージーモードなら、簡単にボスまで行かせてくれるよ。

START



⬆"サクラ玉吉"地帯からすぐ続くよ。ここで、シールドを張ろう。



⬆ノーミスの場合、左上からペンギンが2羽出てくるからすぐ倒す。



⬆ペンギンを倒したら前に出る。敵弾をよけようとして、壁に当たるな。



⬆上のハッチを壊す。ここでシールドがはがれたら死んだも同然？



⬆下にブタニシキが2匹いるぞ。マワシ攻撃に気をつけよう。



⬆少し前に出て、ぴよこちゃんを誘導すれば倒せるよ。



⬆うまい人は、ナスを撃って点をかせぐのが相場だけど、コワイよ〜。



⬆シールドがはがれたら、ここにいれば安全。ナスが飛んでこないよ。

突破

おまけ ビックバイパー・タコの場合

オプションを使いこなせば、ツインビーやペン太郎よりもラクにクリアできるぞ。ぴよこちゃんも弾をほとんど撃ってこないうちに倒せちゃうのだ。



⬆オプションを使いこなせば、ラクに突破だ。

BOSS 豚潮関

ゲーム中最強のボスだ。初めてプレイすると、まず死ぬと思うけど、倒しかたさえわかれば楽勝……でもないかな。



⬆攻撃してると、顔なんて見てるヒマがないんだけど…。

ペン太郎&復活の場合

弱点は、胸のカラータイマーから上の部分。ボスがシコを踏むと上からザコが降ってくるから（業務用『悪魔城ドラキュラ』のフランケンのパロディ？）、よけに専念しよう。地面にはね返ったザコに当たらないようにね。自爆まで粘ると、面白いものが見られるよ。



⬆この高さで、撃ち込めばいいよ。



⬆マワシ攻撃の安全地帯。

ツインビーの場合

3WAYが条件だけど、一度成功するとやめられないイチかバチかの半安全地帯（？）。

ただノーミスで敵ランクが上がっていると、運が悪ければ死ぬこともある（笑）。



⬆ここは80%安全地帯（そんなもん安全地帯と呼ぶな）だよ〜ん。

ビックバイパー・タコの場合

オプションがあれば縦に広げて、ここにいれば、安全地帯（敵ランクは関係ない）。

ただ、ビックバイパーの場合、ダブルを装備していること。レーザーなら、連射しよう。



⬆ここは保証します。100%安全です。オプションがあればね。ゲッ。

Stage5 軍艦マーチで今日もフィーバー

この面は、初心者（オート使用）にとっては簡単です。つまり、死にまくって敵ランクが上がっていなければラクということ。そのかわり、ここまでノーミスの上級者にとっては、かなりツラいのだ。その場合、ここで2速にしておかないと敵弾をよけきれないかも。



⬅あっ、緑ベル！　と思って取りに行くとザブのえじきだぞ。



⬆巨大化だとホントにラクなんだけど、ベルはほとんど取れないぞ。



⬆ルーレットが回る〜。でも押すとコワイな〜。が、たまには度胸も必要だ、ウム。

⬇ルーレットは、まん中の通路に多いからよけて通るのもいいよ。



ルーレットの嵐!!

マニュアル使用の人にとってここは最大の難関だ。

取ってしまったら、回したままボスまで行くか、巨大化を取って無敵の間に慎重にボタンを押そう。くれぐれもカンで押さないこと。ほとんど「ブー」になるぞ。



⬅復活のときは、取ってもいいぞ。



➡ルーレットは、マニュアルの宿命。

チューリップ地帯

難しいようで、ぜんぜん難しくないぞ。ザブが出現したら、撃ちながら前に出るだけ。最弱の状態でも大丈夫だ。ただ、タイミングが遅れるとダメ。思いきって前に出よう。





⬆思いきって前に出れば、ハイ、この通り。

⬅あわてず、さわがず、ゆっくりと、ザブが出現するのを待つ。

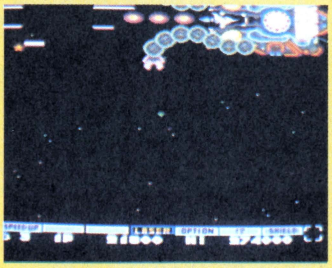
BOSS 電飾コア

このボスは、「ハメ倒す」ことができる。でも、プレイするたびにランクが変わると思うので、ハメかたを判断できないのだ。すんまへん。

無理にハメなくても、弱っちいボスだから、レーザーをよけてコアにぶち込むか、ベルパワーを使えばあっさり倒せるぞ。ただし、ノーマル（ハード）モードでノーミス・フル装備、しかも1速の場合（たぶん少数派のみなさま）は、少々ツラいかもしれない（オ・モ・イ）ので、ベルパワーをオススメします。



⬆ここは安全地帯ではないけど、うまくいけば倒せる、という通好みの場所だ。



⬅『グラII』クリスタルコアでもできた技。が、しかし…死ぬ。

復活の場合

復活なら画面上で、確実にハメられるぞ。でも、下から来る弾には注意しよう。

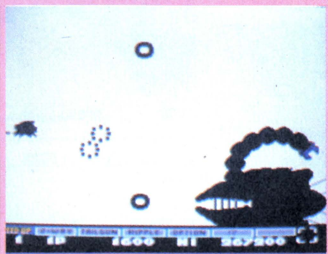


➡下からくる弾に気をつければ確実に倒せるぞ。

ベルパワーで一撃必殺!!

ベルパワーなら、1秒で倒せるぞ。なお、巨大化でもOKだよ。菊一文字は、コアの位置（少しアバウトな位置でもいい）に撃ってあげよう。

青ベル（スーパーボム）



⬅これこそ、ホントの一撃必殺だ。なんでこんなに弱いの。

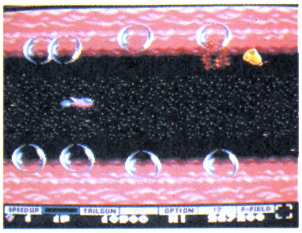
白ベル（メガホン）



⬅ホントに死んでます。これも一発で終わりだぞ。

Stage6 ビューティフル ギャルズ

まず“バニー”の攻略だ。耐久力があるし、矢で攻撃してくるから、正面で倒すより上からミサイルで倒すほうがいいぞ。この矢は背景に紛れて見にくいし、シールドも貫通するから、正面にいると危険なのだ。
『グラIII』でおなじみの泡は、自機の位置に突っ込んでくるので誘導しよう。動きまわると逃げ場がなくなるから、出現してもあわてないこと。また、この泡は出現した瞬間は、当たり判定がないよ。
この面は、ベルパワーを使いまくるとかなりラクだぞ。



⬆自機を追いかけてくるというより、自機のいた位置に飛んでくるのだ。

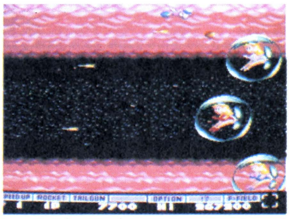


⬅後ろから前からどうぞって感じの攻撃。オプションがあればラク。

“バニー”ラッシュ地帯 前半&後半 パーペキ攻略!!

前半

“バニー”ラッシュは、BGMのちょうどサビの部分に出現するから、BGMをよく聞いていれば場所はわかるはず。
ここは、一番上にいて、バニーブタを倒したらすばやく前に出よう。

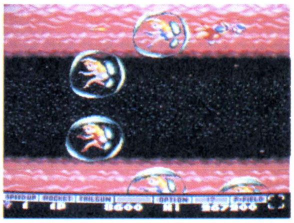


⬅上でバニーブタを待つのだ。早く来～い。



⬇やって来たぞ。このバニーブタを速攻で倒せ。

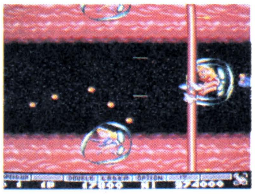




⬆倒したら前に出よう。そのまま右上に行くと、“バニー”には当たらないよ。

後半

ここは、ベルパワーが使えればBEST(白ベルはダメ)だけど、まともに戦うとムズイぞ。ここでハマることが多いので、とりあえずノーマルモード・復活の場合の安全地帯を紹介。下の写真がそれだ。画面左上から1キャラ右の位置だ。でも、ちょっと制限が多いかな?



⬅菊一文字は、3発使えるから案外イケる?

ノーマルで復活の場合はココへ!



⬅多少、位置がずれると、死ぬから気をつけてね。



⬅最後に下からくる弾を前に出てよけるんだ。

BOSS ハニーみかよ

弱点は、ベリィグゥでキュートなフェイス(正確には鼻のへんかな)なんだけど、手から出現するブタを1匹残らず倒すことが重要。このブタは自機を追いかけてくるから、1匹でも撃ち逃すと、あわれブタのえじきとなるのだ。

ビックバイパー・タコの場合

オプション(2個以上)を手の上に並べると簡単。オプション1個の場合は、画面左で撃ちまくろう。



⬅ボスを倒したあと、スクロールするから、上に逃げよう。

ツインビー・ペン太郎の場合

ツインビーは3WAY、ペン太郎はダブルとミサイルを装備している場合、画面左にいれば、動かなくても倒せるぞ。



⬅ここで「学研のおばちゃん、まだかな～」と考えていても倒せる。

復活の場合

敵はブタにあり。とにかく、ブタを倒すことに専念しよう。ベルパワーの場合、青ベルは意味がないぞ。使うなら、菊一文字がBEST。手の上に撃とう。



⬆ブタを1匹1匹、血まつりにあげろ!



⬅これは定番といってもいいでしょう。

Stage 7 ナイト・オブ・ザ・リビングデッド

⬇いきなり出現するけど、落ち着いて離れればいい。赤い鬼火を倒すと、カプセルを出してくれるよ。

骨魚の“ハタボー”より、頭を投げてくる“ガチャピン”と骨をばらまいてくる“ジュリアーノ”を優先的に倒そう。ただ、倒したあとの撃ち返し骨（というのかな）には要注意。この骨はシールドを貫通してくるから、よけるしかないのだ。とくにツインビーは、シールドを張ると自機が見にくくなるので、張らずに進んだほうがいいかも。張ったとしても、すぐにはがれるから、結局は同じことかな。

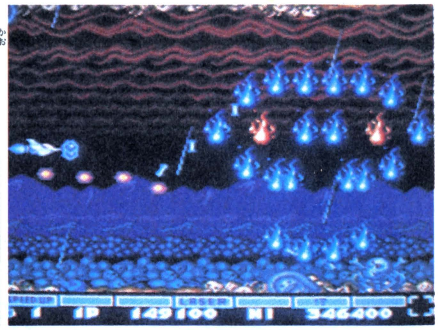
途中のドクロの形に出てくる鬼火をあわててよけると、ジュリアーノの骨に当たることがある。でも、出現した瞬間は当たり判定がないから、あわてなくてもいいよ。



⬅顔をB4（ピ〜ヨヨ〜ン）と投げてくるぞ。当たれば、もちろん死だ。



➡敵ランクによっては、ものすごい数の骨を投げてくるのだ。

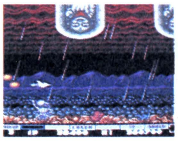


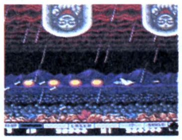
カラカサ(アイアンメーデンMkIII)地帯

最初のガチャピンはかならず倒せ!

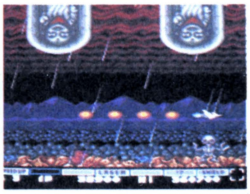
ここは、攻略法を知らないとクリアできないほどムズイ難所だ。でも一度やりかたを覚えると、「アラ不思議、油のシミがこんなにキレイに！」ってぐらい（スゴイたとえ）簡単だよ。でもそれは、ミサイルがあればの話。まず、ミサイルで2匹のガチャピンを速攻で倒そう。

⬇最初のヤツは、左側に現れるぞ。





⬆倒すと骨が飛び散る。当たると即死だ。



⬅2匹めは、右側に現れる。早く倒さないと、カラカサが出てくるぞ。

カラカサラッシュ

この位置でじ〜っとしているだけ。簡単でしょ。右に出現するガチャピンは、無理に倒さなくてもいいぞ。





⬅オプションがないときに左端にいると、カラカサに突っこまれるぞ。ガチャピンを倒すかどうかは自由だけど、安全にいきたいなら倒さないほうが……。

復活の位置はココだ!

直前のカプセルで、1速とミサイルを装備しよう。なるべくカラカサにミサイルが多く当たるように注意しようね。



⬅下を通るヤツに、近づいておこう。

ツインビーの場合

オート

ロケットパンチが、自機の上を通過するヤツに当たるようにしないとクリアは無理かも。



⬅上を通過するヤツに、ロケットパンチを当てろ。

マニュアル

ルーレットで、3WAYかテイルガンになれば楽勝。オプションだと、撃ち負けるぞ。

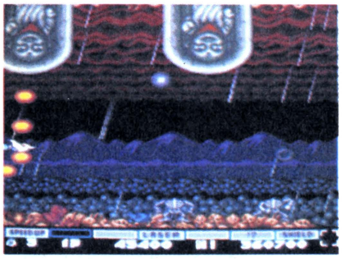


⬅3WAYかテイルガンをルーレットで装備だ。

最後のガチャピンは無視!

残ったガチャピンは無視したほうが、無難だ。頭を投げたあとに通過するようにしよう。

どうしても倒したい人は倒してもいいけど、ランクが上がっていると、撃ち返し骨の数が多いのであまりにも危険。これで死んだらまたやりなおしだから、無理しなくてもいいよ。



⬆倒してもいいけど、相手にしないほうが無難だね。倒すと撃ち返し骨が飛んでくるしね。ここはひとつ、頭を投げたあとに通過するとしよう。

BOSS 吉原ダユー

最初のエクトプラズムは、画面左で引きつけておいて、近づいたら円を描くように逃げてかわそう。

実体化したら、鬼火に気をつけて、胸の玉に撃ち込もう。



⬅0速だと絶対逃げられない。最低でも1速は必要。



➡鬼火にさえ気をつければ弱い。弱点は、胸の玉だ。

Stage8 タコの要塞

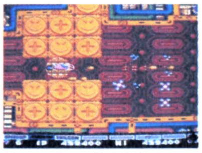


⬆要塞の壁の中のペンギンたちは、いろんな芸をしているけど、プレイ中は絶対に見られない。

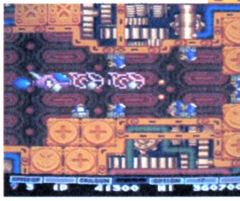
うおりゃ〜っ！　最終面じゃ〜っ！　タコの口から手ェ突っ込んで要塞ガタガタいわしたるでェ〜っ!!　てな感じで進むと、あることに気づくはず。じつは『グラディウス』の最終面と、構成がほぼ同じなのだ。だから、『グラディウス』をクリアした人は思わず涙がちょちょぎれる（最後にまたまた死語）かもね（かもね、そうかもね）。

なお、この面はベルを無視したほうが、プレイしやすいと思う。

⬇復活だとツラいザブも、パワーアップしてればタダの座布団！







⬆タコの触手は、シャッターの中に入る時間がなかったら、1本倒すだけでもいいよ。急いで中に入ろう。

⬅PC版『グラディウス』に比べると、簡単になったような気がする。こういうのをユーザーサービスというのかな。

ハッチ地帯

この面で難しいのは、このハッチ地帯だけだ(たぶん)。ランクが上がっていると、ハチがドバドバと出てくるので、早く破壊しないとパニックになるぞ。しかも、ここで死ぬと、少し戻された復活地点から始まる。『グラディウス』のここで死んだ人は、わかると思うけど、この地点ではカプセルが出ないから、パワーアップできない。ここは、なるべくノーミスでクリアしないとツライぞ（復活は『グラディウス』よりラクだけど）。

ビックバイパーの場合

オプションを縦に広げて進もう。自機で下のハッチ、オプションで上のハッチを破壊するようにね。



⬆レーザーでもダブルでも、どちらでもいいよ。ラクだなぁ。

タコの場合

オプションを横に広げて、2WAYミサイルでハッチを破壊しよう。ここは、タコが一番ラクかもしれないぞ。



⬆これもラク。わがタコに敵なし。オプションが少なくても大丈夫だぞ。

ツインビー・ペン太郎の場合

上の壁にくっついて進むと、上のハッチも破壊できることがある。破壊できなかった場合は前に出てハチをかわそう。



⬆この位置にいれば、ハッチもほとんど壊せちゃうのだ。



⬅ハッチが壊せなかったら前に出よう。



➡ハチが襲ってきたら、下に移動して逃げるんだ。

シャワランビューティー

これも、『グラディウス』でおなじみの中ボス。というよりトラップかな。じっくり見ると、ペンギンがホントに朝シャン(?)してるので笑えるぞ。

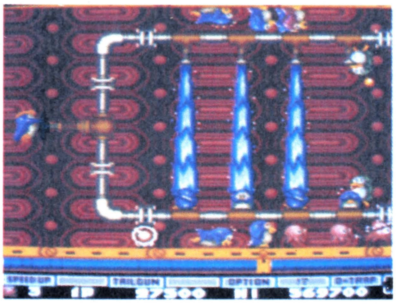
ここは、『グラディウス』と違って、後ろには回り込めない。右上か右下で、じ〜っと耐えるしかないのだ。オプションを装備している場合、横に広げておけば、自機の後ろのペンギンも倒すことができるぞ。

コイツが後ろに下がったら、上に移動して、ペンギンを倒そう。もし、このときに死んでも、復活時にシャワランビューティーは出てこないので、ご安心めされい。

このあと、タコの触手を倒してシャッターの中に入れば、ボスだ。

⬇上に移動するときがムズイ。早く移動しないとペンギンの弾が…。





⬅オプションを横に並べて、後ろから来るペンギンを一掃しよう。

BOSS ゴルゴダ・タコベエ

タコの親父です。こいつは強い。STG史上最強のボスに違いない。強くて強くて、思わずあきれるだろう。だって「ストロング」だもん(笑)。



⬅強いぜ、強いぜ、強くて死ぬぜ〜。恐怖のストロング攻撃だぁ〜！



コナミ名作STGの最新版!!

出たな!! TwinBee ツインビー™

発売中／¥6,800

STG 4M

『ツインビー』シリーズの最高傑作といわれ、移植度も抜群のこのゲーム。最終面までドキュン、ドキュンと攻略するぞ。いっきま～すっ!!

『出たツイ』必勝攻略実力養成ベル講座!!

ついに出た出た『出たな!! ツインビー』。パワーアップ方法は、ベルを撃って色を変えるというういつものシステムだ。でもこのシステムって、他のSTGと違って慣れないうちは思うようにパワーアップできなかったりするよね。

最初は一度もパワーアップできなくてゲームオーバー、なんて悲劇も続出。超ムズに感じちゃう人もいるかもしれないけど、このゲームは“ベルの法則”をマスターして、パワーアップしちゃえば、「あれ、僕ってこんなにうまかったっけ」と思えるぐらいサクサク進めるんだ。

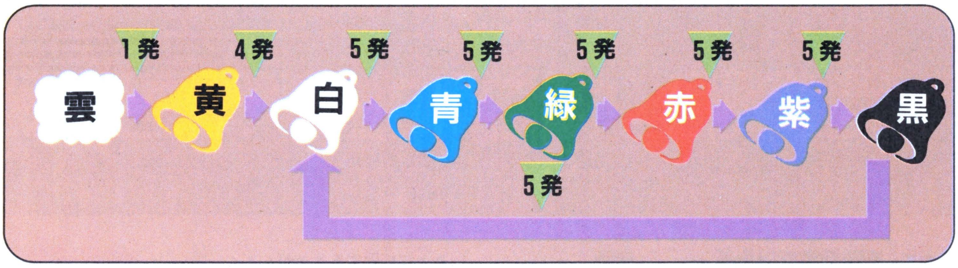
イージーモードだと、うまくパワーアップすれば1面で最初の敵が出る前に、いきなりフル装備にできちゃうぞ。だから、このゲームを攻略するコツは、とにかくパワーアップ。つまり“ベルの法則”を知ることなんだ。



⬅パワーアップしちゃえば、敵なんかあっというまに昇天だ～い。

その1《ベル・色変化の基本法則》

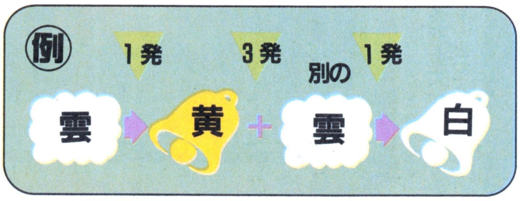
まず最初に覚えてほしいのは、色変化の順番。もちろん、どの色がどのパワーアップなのかってこともね。そして、弾を5発当てれば色が変わるということ。ただし、右の図は1個のベルに弾を当て続けた場合だよ。というのは、雲からベルを出すときも1発としてカウントされるからなんだ。これはしっかりと頭にいれておこう。



その2《複数のベルでのパワーアップ法》

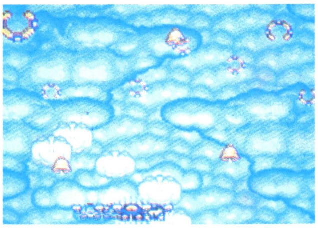
ベルの色は、5発当てれば色が変わる。では、この5発を2個のベルに当てた場合はどうなるかというと、下の図を見てちょうだい。じつはコレ、1面の最初でより早くパワーアップするための一例だから、知っていると知らないとでは大違い。しっかりと理解してね。

まず雲に1発撃ってベルを出す。そして、そのベルに3発撃つと、これでトータル4発撃ったことになるよね。ここで別の雲を1発撃つ(5発め)と白ベルが出るんだ。つまり、5発というのは、すべてのベルに撃ったトータルだということ。えっ、よくわからない？ それじゃ、実際にプレイして試してみてね。この方法だと、ホントに早くパワーアップできるぞ。練習は必要だけどね。



その3《その他のベル知識》

基本的に、装備しているパワーアップの色は出ない。でも、バリア（赤ベル）かしっぽバリア（紫ベル）のどちらかを装備しているときは、両方とも出ないぞ。



⬅フル装備のときは、ほとんど黄ベルが出るのだ。

また、ベルの色を元に戻すには、30発必要だ（上の図を参照）。たとえばバリアを取りたいとき、せっかく赤ベルを出したのに撃ち込みすぎて黄ベルにしちゃった、なんてことがよくあるよね。そういう場合、ふたたび赤ベルを出すにはまた30発も必要なんだ。でもプレイ中にそんなの数えられるわけがないから、装備にかかわらずかならず出るスピードアップ（青ベル）を基準にしよう。赤ベルは青ベルから10発め、と覚えておこう（といっても、取れないことも多いぞ）。

かしこいパワーアップの注意点4ヶ条!!

① 1面のパワーアップで生死が決まる

やけにおおげさな見出しだけど、ホントのことだったりする。このゲームで満足にパワーアップできるのは、1面のスタート時ぐらいのもの。「パワーアップなんていつでもできるぜ」なんて思ってると、ツインビーくんは「ゲロゲロ」の嵐になるぞ。だから1面の最初でフル装備にしておこう。



⬅1面でいきなりフル装備できるから、強いっ!

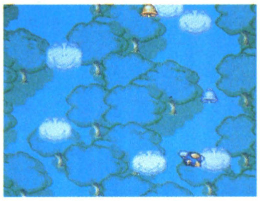
② 連射をOFFにする

パワーアップのためにベルの色を調整するとき、連射パッドを使うと撃ちすぎる場合がある。だから、連射をOFFにして、1発1発確実に自分の指で撃ちながら色を変えていこう。めんどうくさいかもしれないけど、一度フル装備にすれば、あとは連射のみでもOK（気合弾はあまり必要ない）だから、最初ぐらい地道にいこうよ。

③ パワーアップをパターン化する

とにかく1面の最初のパワーアップパターンを作ることをオススメする。「このベルに4発撃って、この雲に1発撃って白ベルを出してそれを取って、さっきのベルにまた4発撃って…」というい わゆる地道な「お仕事」です。でも、そういうパターンを作れない人は、デモ画面で超うまいパワーアップパターンが見られるので参考にしよう。

アドリブでパワーアップできる人には、必要ないんだけど、毎回同じパターンでパワーアップしたほうが絶対にラクですぜ、ダンナ。



⬅ベルを2個使えば、パワーアップも早いぞ。



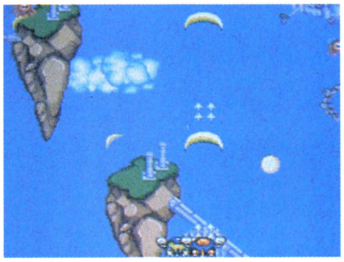
➡最初の地上の敵が出る前に、フル装備だ。

④ 3WAY・グインビーをつける

地上の敵を倒すと、3WAYかグインビーが出ることがある。運がよければ、1面最初でいきなり出るぞ。

3WAYと分身を装備している状態だと、ムチャをしない限り死ぬことはほとんどない…はず（とりあえず3面ぐらいまで）。

これにグインビーをつけると、まさに最強。カタい敵もダイジョーVだ。ただ自機が見にくくなるという短所もあるから、つけるかどうかはキミ次第だね。



⬅グインビーをつけると、3WAYがウェーブ弾になるよ。

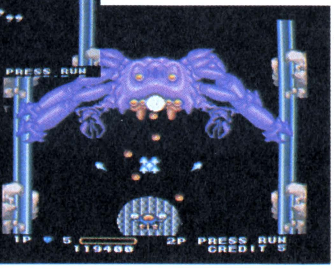
1・2面ボス攻略のおさらいだよ〜ん!!

1面 ボス メカガニ

このボスは気合弾より、連射のほうが速攻で倒せるぞ。まず、右側の足から破壊しよう。というのは最初に左側の足から3WAY弾を撃ってくるから、右側にいればその弾をよけやすいのだ。てなわけで、右と左の2本の前足を破壊したら、まん中の弱点に集中攻撃だ。泡に包まれると、自機のスピードが遅くなるぞ。



⬅この泡に包まれると、死ぬわけじゃないけど、動きがのろくなるのだ。こんなときにボスに弾を撃たれると、ゲロゲロな目にあうぞ。悲しい。



➡気合弾より連射のほうが、早く倒せるぞ。ここで、わざとバリアをはがして、次の面でふたたび装備するのが通。

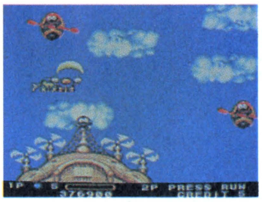
2面 ボス 空飛ぶ幽霊船イーバ三兄弟

気合弾が絶対必要なのは、右側の砲台を破壊するときだけ。あとは連射のみでもOKだよ。

カヌーの襲撃地帯で、敵が弾を撃ってこない場合（ノーマルモードでは、初期状態）は、左上が安全地帯だ。自機がパワーアップしていると、安全地帯じゃないから、間違えないようにね。



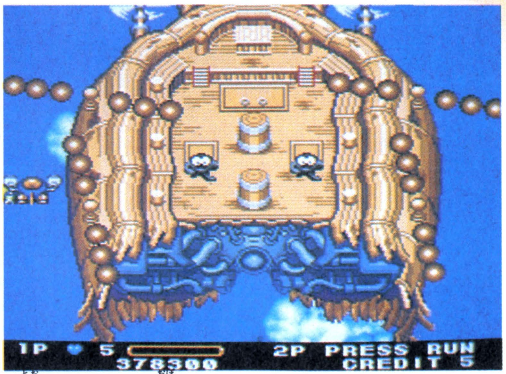
⬅気合弾が必要なのは、このときだけかも。



⬅こいつは、連射だけでも倒せるぞ。



⬅初期状態のときは、ここにいれば安心。



⬆通るタイミングを覚えないと、プロペラにつぶされるぞ。

最終面までぶっこぬき攻略するぞ〜っ!!

Stage 3

初心者の場合、死んでもなんとかパワーアップできるのは、この面が最後かもしれない（？）ので、ここでフル装備にしておこう。４面以降は、一度死ぬとゲロゲロなのだ。

この面の攻略ポイントは、分身を装備している場合だと撃って撃って撃ちまくるだけ。クルクルと回転したあと突っ込んでくる敵は、気合弾と連射を併用すれば、ラクに倒せるけど、連射をON・OFFに切り替えるのがめんどうくさい人は連射のみでも倒せるよ。

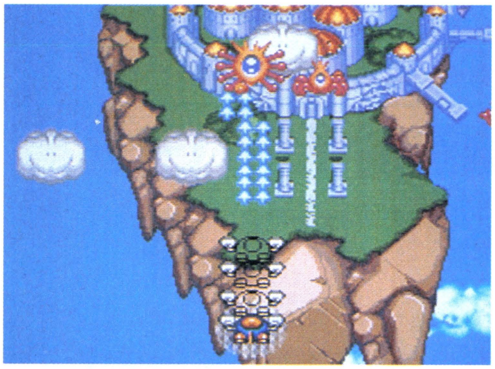
ここで死んだ場合は、敵によっては（とくにタコ）死にまくるハメになるので、復活直後の無敵を利用して強引に倒したほうがいいかも。



➡突っ込まれたら即死。それに弾もばらまいてくる。こうなる前に速攻で倒そう。



⬅気合弾と連射を併用すれば、BESTだけど、連射だけでも倒せる。突っ込みに注意だ。



⬅こいつはピョンピョンとびはねてくるから、気合弾だと狙いがつけにくい。連射で勝負だ。

イケズなタコに要注意！

このタコは自機に突っ込んでくるから早めに倒そう。ここで初期状態の場合はタコをひきつけてから、最強の気合弾（自機の後ろにも有効）を撃つのだ。



⬆ホンマにイケズなタコでおます。こいつは、両側から現れるから、３ＷＡＹがあったら便利だよ。

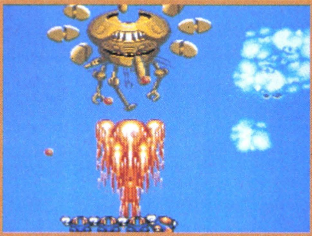


➡倒せないでいると、後ろから襲ってくるぞ。しかも、しつこく水戸納豆のようにねばっこく自機を追いかけてくるのだ。ここで死ぬとゲロゲロ。

BOSS 風車野郎



気合弾しか通用しないぞ。気合弾を撃つと、風車が回転して急所を隠すので、場合によっては長期戦になったりする。ボスの弾は、ある程度自機を追尾してくるから、よけにくいかもしれないけど、ボスの足の部分には当たり判定がないので、画面内を広く使って弾よけしよう。



⬆気合弾を撃って撃って撃ちまくれ。運がよければ、早く倒せるぞ。



⬅弱点のコアが現れるように、気合弾を撃ってプロペラをまわそう。

ワンポイントレッスン集

❶1UPアイテムはかならず取れ！

このゲームがクリアできるかどうかは、残機数が重要なポイントだ。最終ボスなんて怒濤の強さだから、あと２、３機あれば…と思う人も多いはず。スコアによる１UPはないので、地上の敵を倒すと出現する１UPアイテムを取るしかないぞ。これは、各ステージに１つずつ決まった場所に出現するから、かならず取ろう。



❷ネバーギブアップこそがクリアの道！

このゲームは、業務用よりもかなり難度が下がっている。そこで「一度もパワーアップせずにクリアできるか」という実験をしてみたところ、ハードモードまではクリアできた（超うまい人なら、プロモードも可能？）。

このゲームは、フル装備時と初期状態の強さの差があまりにも激しいから、一度死ぬとホントにイヤになるけど、あきらめずにプレイすればかならずクリアできるぞ。



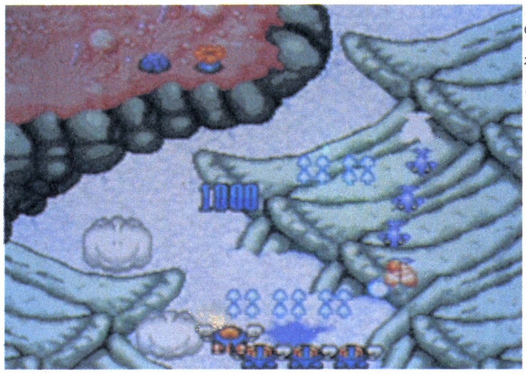
⬅フル装備のときは、簡単に敵が倒せるけど。

➡一度死ぬと、敵の魔の手から逃げるのは至難。

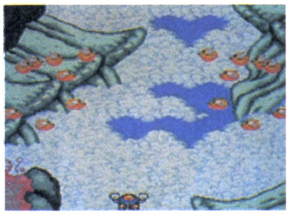
Stage 4

フル装備という同じ条件で、この面と最終面とを比較した場合、ひょっとしたらこの面のほうが難しいかもしれないのだ。というのは、カタい敵が多いからなのだ。この面だけは、気合弾と連射を使いわけて進もう。気合弾を撃ったあと連射でどめをさす、というやりかたじゃないとなかなか倒せない敵が多いぞ。

なお、上手な人は連射のみでもOKだけど、もし倒しきれない場合は弾をばらまかれるので、弾よけのテクが絶対に必要。自機のスピードは2速にしておこう。



↑連射だけでは、やっぱりツライ。ヘタすりゃ逃げまわるハメになるぞ。とくにこの"ヒラキ"は、体を開かせないと倒せないのだ。



➡こいつらは、集まってくるのを待って…。



⬅気合弾でポン。分身があれば、連射でもいいけどね。

カタイヤツらに気合弾!!

黒い"エイ"と特攻隊"さんようちゅう"には、フル装備の場合、気合弾が絶対必要というわけではないけど、使ったほうが無難だろう。でも魚みたいな"ヒラキ"は、連射のみでは、まず倒せない。気合弾と連射を併用して、残らず撃破しよう。





↑こういうところでは、気合弾を使わないとツライ。早く敵を倒さないと、弾の嵐が待っているぞ。



➡分身がない場合、気合弾を使わないと、まず倒せない。突っ込みに注意。

↑気合弾一発だけでは、倒せないから、このあと連射でとどめをさそう。

BOSS メカクラゲ

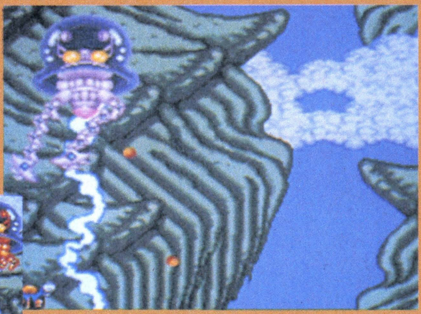
倒しかたさえわかれば楽勝だぞ。ボスのレーザーはダメージを与えたあとしか撃ってこないし、このレーザーに対しては左端が安全地帯。これを利用すれば簡単だ。

ボスが左側にいるときに気合弾を撃つ。そしてボスが右側でレーザーを撃っている間、左端で弾よけ。この繰り返しなら、比較的安全に倒せる。長期戦になるけどね。





↑ボスが左側にいるときに、気合弾を撃つのだ。



↑レーザーに対しては、左端が安全地帯だ。ぎりぎりのようでも当たらないぞ。

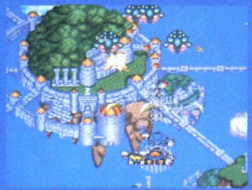


⬅ボスが右でレーザーを撃ってる間に、左端で弾よけするんだ。パターンにすれば、安全だよ。

❸自機状態別基本攻略法

フル装備時

分身を装備していると、敵弾の数が増えるので、敵を速攻で倒すことが大切。ベルを取ろうとして敵を倒さずにいると、弾をばらまかれるのだ。また気合弾はあまり必要ないから、連射のみで進むことも可能だ(一部の敵を除く)。



⬅とにかく撃つ。死んでも撃つ。吐くまで撃て!!

ノーマル状態(初期状態)

敵弾より、敵の体当たりで死ぬことが多い。体当たりされそうになったら、最強の気合弾(自機の後ろにも2キャラ分の当たり判定がある)を使おう。また、パワーアップを思うようにさせてくれないので、地上の敵を倒してグインビーや3WAYが出現するのを待つという手もある(弱気?)。

グインビー



⬅自機を殺しても、グインビーを守るという自虐技も…。



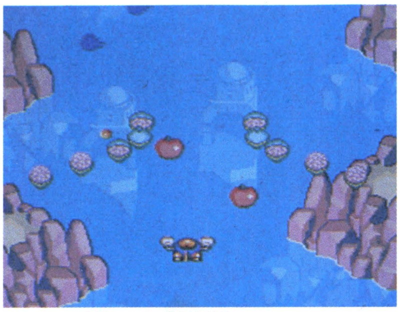
➡初期状態のときにコレが出ると、とってもウレシイ!

3WAY

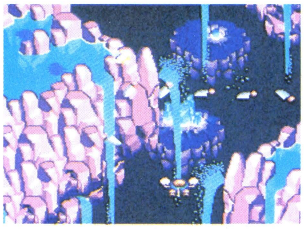
Stage 5

フル装備ならば、気合弾が必要ないので４面よりラク。ただし地上の敵がしつこいぐらいに弾を撃ってくるぞ。しかも背景にまぎれて見にくいのだ。神経と精神と念力（?）を集中して、地上の敵を残らず倒そう。

上級者は、ここでしっぽバリアにしておいてもいいぞ。敵の弾も消せるし、ボスにも有効なのだ。でも、ここで死んじゃうと相変わらずゲロゲロ。ボスも強いからここで何機も死ぬことになるかもしれない。レ・ミゼラブル。



⬆この"赤飯"は、画面中央まではこない。このゲームのポイントは、敵の動きを知ることだよ。



⬅いわゆるホーミングな動きをする"包丁"。逃げろ〜。

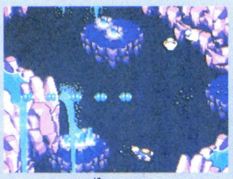


⬅こいつらを倒せずにいると弾をばらまかれるぞ。

突っ込み野郎に気をつけろ!!

各面には、かならず特攻隊キャラがいる。この面でも"ナイフ"（形はナイフっぽくないけど）だ。

画面下までくると、自機に突っ込んでくるぞ。3WAYと分身を装備していても、1、2匹撃ち逃すことがあるので、その場合は逃げるが勝ちだ。



➡すばやく逃げないとやられるぞ。初期状態のときは逃げたほうがいいヤツも多いぞ。



⬅初期状態のときの強敵だ。これはもう逃げるが勝ち。画面下まで、ひきつけるのだ。

BOSS レッドうつぼカモン!

しっぽバリアがあれば、弾を消したり、ダメージを与えることができるけど、強い！　ボスの動きや弾を吐くタイミングには一定のパターンがある。でも、死ぬほどプレイしないと覚えられないだろうなぁ。

第１段階（7WAY）

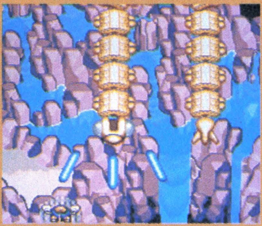
とにかく頭に気合弾と連射だ。ボスが上にいるときに、下に回り込んで撃つべし撃つべし撃つべし。そして、ボスが近づいてきたら逃げる。いうは簡単、プレイはムズイ。



⬅しっぽバリアがあれば、弾を消せるから便利だよ。

第２段階（3WAY）

この3WAYレーザーも、しっぽバリアで消すことができる。倒しかたは第１段階と同じだ。ボスの頭からはなれて攻撃しよう。このボスは、動きを予想しないとツライぞ。



⬅バリアを装備しても、レーザーに当たると即死。ヒエー。

第３段階（誘導弾）

このときだけは、頭に近づいてもいいぞ。気合弾の当たりの大きさを利用して、ダメージを与えよう。誘導弾は、近づいてきたときに気合弾を撃とう。



⬆気合弾の当たりの大きさを利用しよう。この方法だとラク。



⬆後ろから誘導弾がせまるっ！　こんなカマホリ寸前のときは…。



⬆最強の気合弾で、誘導弾を消せるのだ。つねに気合をためておこう。

❹バリアとしっぽバリアはどっちがいいか?

バ　リ　ア

初心者は、何が何でもバリアだ。このゲームは死ぬと超ツライので、死なないことが大切。バリアで身を守れば、ラクに進めるぞ。ただ、カタい敵の体当たりをくらうと、バリアが最強でも一発で死ぬから注意しよう。



⬆やっぱり、基本はコレ。安心感が違う。でも２周めは、あっというまにはがれる。

しっぽバリア

敵弾を消したり、敵にダメージを与えることができるから、使いこなせれば強い。バリアとしっぽバリアを同時に装備できる（赤ベルと紫ベルを画面上に両方出して取る）けど、狙ってできるもんじゃないぞ。

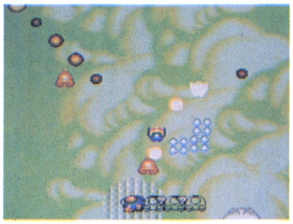


⬆動いてると、知らないまに敵を倒せちゃうのだ。使いこなせれば、便利だよ。

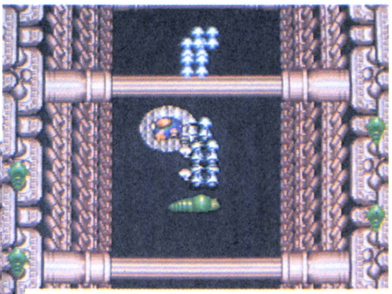
Stage 6

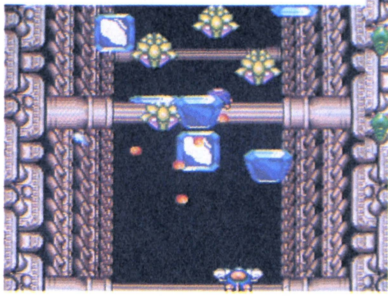
ついに来たぞ！ 最終面だ!! 5面ボスで死んでいることが多いと思うので、ここは、ほとんどの人が初期状態でスタートするはず。この面は後半より前半のほうが難しいから、初期状態だといきなり死にまくるぞ。パワーアップより、なんとか生き残ることが大切だ。

ちなみに、フル装備でこの面まで来ることができれば、意外にラクだぞ。4、5面より簡単かもしれない。



⬆これが〝ホタル〟だ。こいつを倒したら、〝ゲンゴロウ〟対策に、気合弾をためよう。





⬆自機と横のラインがあうと、突っ込んでくる。初期状態だと、出てこないよ。

⬅この青い板は、破壊できるけどカタいぞ。でもそれよりコワイのは、クルクル回る敵。弾をばらまいて、突っ込んでくるのだ。速攻が命。

気合弾で倒せ!!

ここまでボス以外は連射のみで進んできた連射パッド愛好家のみなさま。この〝ゲンゴロウ〟は気合弾でしか倒せないぞ。でも最強の気合弾でなくても、少しためた小さな気合弾でOK。こいつらの前に出てくる〝ホタル〟を倒したら、すぐに気合弾の用意だ。



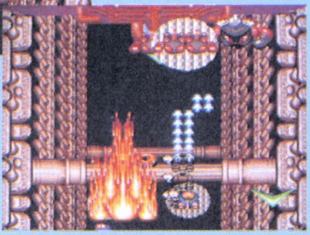
⬆最強の気合弾で2匹同時に倒してもいいけど、気合をためてる間に弾の嵐になるぞ。

最後の難関！ ブラックツインビー隊!!

ここに来る前に死にまくって、初期状態のときは、直前の雲でパワーアップしないこと。ノーマルモードの場合、初期状態では〝ブラックツインビーマスター〟（気合弾を撃つデカいヤツ）が出てこないのだ。わざわざパワーアップして、出現させる必要はないぞ。

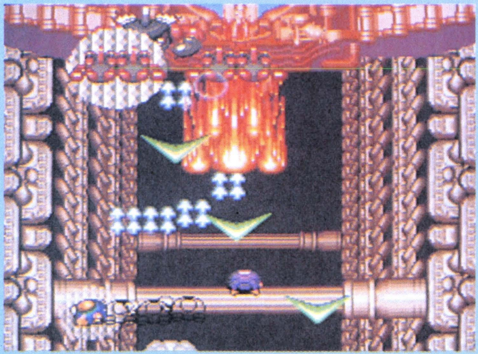
さて、こいつらに対しては、とにかく連射あるのみだ。





⬆いくら初期状態でも、グインビーをつけてるだけで〝マスター〟が出現するぞ。

➡ここは連射しかない。敵のバリアさえはがしたら、勝ちだぞ。



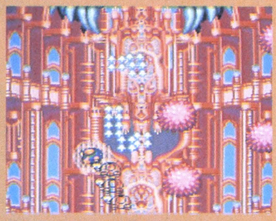
⬅ここは、最低でも一速ないとよけきれない。2速だと、ラクによけられるぞ。

BOSS 脳味噌昆虫

最終ボスだけあって、ウルトラダイナミックな強さだ。ここまできたら、もう攻略法なんて必要なし。残機数で勝負？



⬆ピンクの玉がボスの周囲を回転し、おまけにコアからも弾が！ しかも、この弾数がハンパじゃなくウゲゲな数だぞ。



➡ボスが出現する前から、ピンクの玉が、グルグルと回転しているのだ。このへんは、ラクなんだけど。

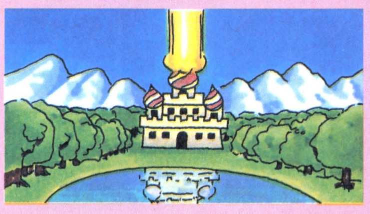


⬅ボスに弾を撃たれたとき、キミは今までのボスが、赤子同然だったことに気づく。

マルチエンディングのヒ・ミ・ツ

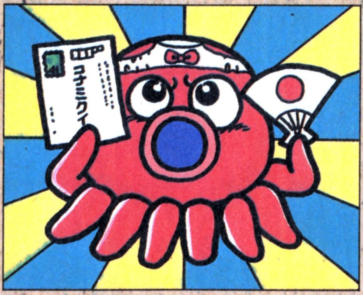
難しいモードになるほど、エンディングがロングバージョンになっていくぞ（イージーだとアレがないでしょ）。

2周めは1ランク上のエンディング。でも、3周めは2周めと同じだよ（業務用が2周でENDだったから？）。



輝け！ コナミクイズ王座決定戦 ファイナル

豪華絢爛、陶酔のナリキリ着ぐるみグッズがもらえるチャンスも、これで最後。今回のクイズも特集をよ～く読めば、絶対わかるぞ!! ドンドン応募してちょ～だいッ。



右のどデカ着ぐるみを着て、街をガンガン歩きたい！ってキミは応募するしかな～いっ！

ハガキにキミの住所、氏名、年齢と、クイズの答え、欲しい景品を明記し、左下の応募券をはって、下記の住所に送ってね。

他で手に入らないものだから、自慢とお笑いのタネになるぞ！

クイズのあて先

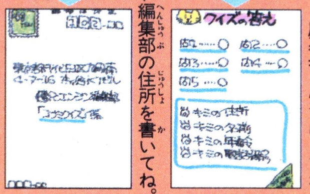
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「コナミクイズ」係

ハガキの書き方

オモテ ウラ

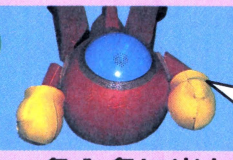
◀編集部の住所を書いてね。

◀応募券を必ずはってね。



プレゼントはコレだッ!

ツインビー

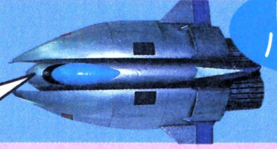


いっき ま～す

各1名に当たる！

ビックバイパー

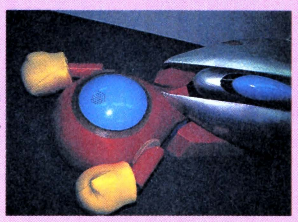
デブで悪かったな



♥ツインビーとビックバイパーの愛♥

いいだろ？

やさしくしてね♡



簡単すぎて鼻血が出る超難解クイズ!!

問題は、5問。1問正解すると20点。全問正解すると100点。前号と今号の2回のクイズで、総得点の高かった人に豪華な恥ずかしい着ぐるみをあげちゃおう。ただし、最高得点が複数の場合は、抽選で各1名様にプレゼント。各問いの正解を1つ選んでね。

問1『出たな!! ツインビー』で分身を装備しているときに出ないベルの色は!?

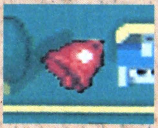
❶黄ベル



❷緑ベル

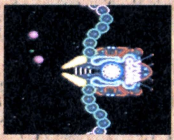


❸赤ベル



問2『パロディウスだ！』の5面ボスはどれや!?

❶電飾コア



❷ハニーみかよ



❸豚潮関



問3『パロディウスだ！』4面の桜の木の名前は!?

❶かっとび"サクラ玉吉"
❷はしりや"サクラ玉吉"
❸はしりや"サクラ王吉"

問4『出たな!! ツインビー』でしっぽバリアを装備しているとき、赤ベルは……

❶出る
❷出ない
❸ひょっとしたら、出る

問5『パロディウスだ！』7面に出てくるキャラは!?

❶イレババ



❷ブタニシキ



❸ガチャピン



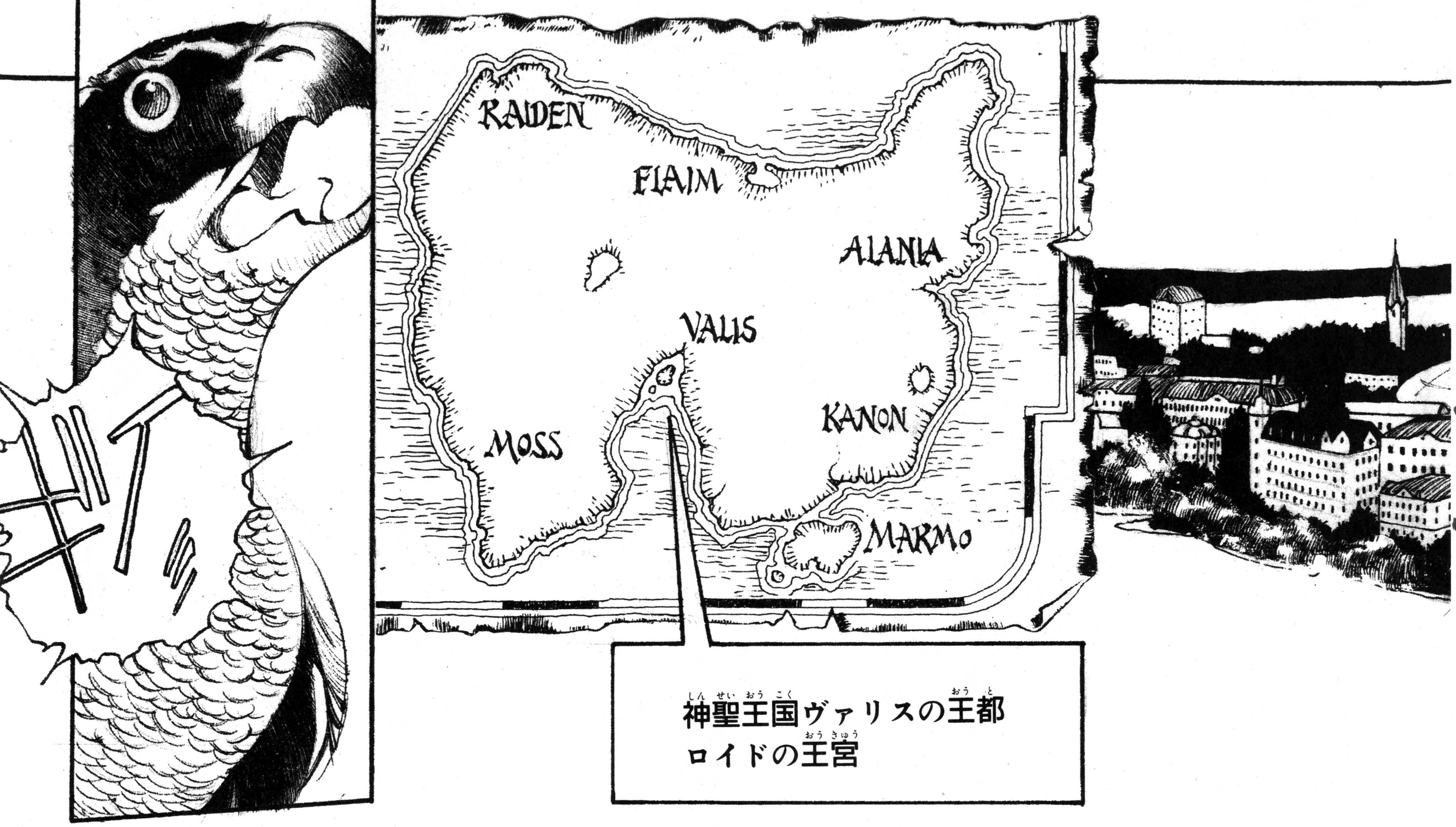
コナミクイズ② 応募券


立てるか ベルド？
くたばったか？
さすがにね…
ア…魔将の首…
忘れるなよ
ファーン!?
ああ…いや
大丈夫だ


咬まれたのね？
毒だわ…
どうだ？
妙だな
猫の子１匹
見当たらねえ
お…おい
もう引っ返そうや
みんな
さっきの変な
火の球で
やられちまったんだよ
ガサ…
ここは魔神の巣
なんだぞ！
もし手負いの奴が
残っててみろ
バッカ野郎！
俺たちの村ァ
皆殺しだ！



わ！
待って！
私はファリスの神官戦士です
この人たちも怪しい者ではありません
まッ魔神の首だぜ！
ファ…ファリスの！
みッ…みッ見なよファイロ
あれ
お願いします
近くに村があるのなら連れて行ってください
怪我人が
いるのです


KAIDEN
FLAIM
ALANIA
VALIS
KANON
MOSS
MARMO
神聖王国ヴァリスの王都
ロイドの王宮


申し上げます！
ただ今
ハイランド公国の
使者1名
マイセン公の
親書を携えて
入城！
ハイランドの
…？



陛下！
ん？
先程
1羽の鷹が前庭に
迷い込み
ご覧になった
宮廷司祭殿が
ファリスの神聖魔法に
導かれたものに
違いないと…
もうひとつ
ご報告が…
何か？
足にこの手紙が
くくり付けて
ございました
よろしい
会おう
主計総監を
謁見の間へ
は！



「第一部完」


無事でおれよ
ファーン
聖なる武具を取り返したか…
新章7月号より再開！

ロードス島戦記
商店 MPC店



イラスト／ここまひ

たくさんのおたよりありがとうございます。君が代・津田様、イザナ様、K.S.J様、ロキ様、ケロヨンタロウ様、沙柄鷹様はじめ掲載できなかったみなさまごめんなさい！　これからもよろしくお願いします！

新コーナーも登場した読者コーナー！

それではおたよりを紹介していきましょう。今回紹介するのは、北海道の星はじめ様からのおたよりです。

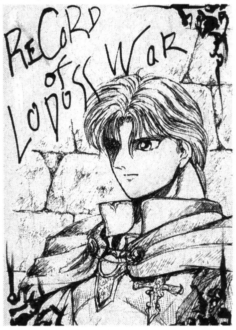
「ぼくは「ロードス島戦記」が大好きです。ぼくが「ロードス島戦記」の小説と出会ったのは、小学校6年生の時でした。先生の許可を得て、学校に本を持ってきてもいいことになったのですが、その時に選んだ本が「ロードス島戦記」だったのです。4巻をはじめに読んで、そのあと3巻、2巻、1巻と読んでいきました。そして5巻から先は『発売した』と聞いたらすぐに買ってきて、読んだのです。ぼくが残念に思っていることは、7巻で終わってしまうことです。でもぼくは「ロードス島戦記」は不滅だと思っています。また、「ロードス島戦記」のゲームがファミコンやスーパーファミコンで出ないのも残念です。ぼくは結城信輝さんの絵が大好きです。ぼくがこの㊛PCエンジンに会えたのは、結城信輝さんの描いているカレンダーのおかげだと思っています。そこでお願いがあります。水野良先生のサインと結城さんの生のイラストをください。ずうずうしいとは思っていますが、どうかお願いします。あと、イラストを描いたので、へたですけど見てください」

サインとイラストについては……ごめんなさい！　サインをほしがってる人は、とってもたくさんいるんです（本誌の読者の中にも何万人、いや何十万人といることでしょう）。それだけに特別に星様だけにプレゼントするってわけにはいかないんです。ファミコンについても今のところそういうウワサは聞きません。PCエンジン版なら出るのですが。今度はコミック版についての感想も、ぜひ聞かせてくださいね！



⬆大阪府の雷こきん様。独特のタッチが雰囲気を出してますね。

⬇埼玉県の蜩時雨様。ファーン人気もまだまだ衰えていません。





⬆東京都のえちおぴじろー様。個性的な線で描き出されたフラウスです。

⬇大分県の綸子羅紗様。かわいらしいフラウスですね。後ろは竜の子？





⬆おたよりにもあった北海道の星はじめ様のイラスト。楽しそうですね！

モンスターファンのためのコーナー

なんとビックリ！　コミックに登場するモンスターが好きな人たちもたくさんいるんです。確かに山田先生の描くモンスターは魅力的ですものね！

そこで当商店内に「モンスターコーナー」を作ることにしました。モンスターファンの人は、おたよりやイラストを送ってくださいね！



⬆福島県の末永修一様。お望みどおり作りましたよ！



⬆兵庫県の大坂誠様。コミックに登場したモンスターが勢ぞろい！　デーモンロードが持っているのは魔剣"魂砕き"です。

おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㊛PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

GAME MUSIC おっかけ最前線 第33回

いや〜、もうすぐ春ですねぇ〜。あたたかい春の日差し、さわやかな春風、鬼のように強い春麗……（笑）。さぁ、春はもうそこまで来てますよッ!!

天外魔境II 卍MARU

NECアベニュー／発売中／¥3,000（税込）

ゲームより一足お先に『天外魔境II』のGMアルバムが発売されたぞ！ 今回の『天外II』の音楽は、「風の谷のナウシカ」や「魔女の宅急便」など、数々のヒット曲を生み出した久石譲氏が担当。ゲームの発売まで待てない『天外』ファンは、聴くしかないゾ！



サイトロン ビデオゲームミュージック年鑑1991

ポニーキャニオン／発売中／¥3,500（税込）

毎年恒例の「ビデオゲームミュージック年鑑」が、今年もドーンとCD2枚組で登場ッ！ 気になる収録曲は『ストII』、『コットン』、『デスブレイド』、『ガンフロンティア』、『エドワードランディ』と名曲が盛りだくさん！ アレンジ曲もバッチリ収録されているぞ。



OUT RUN／SEGA S.S.T.

ポニーキャニオン／発売中／¥1,500（税込）

G.S.M.1500名盤シリーズ第2弾は、あの『OUT RUN』に決定！ オリジナルバージョン5曲＋アレンジバージョン3曲を収録した『OUT RUN』ベストアルバムだ。ニューアレンジの「PASSING BREEZE」は聴き応え十分！ セガ&S.S.T.ファンは聴くべし。



任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック

東芝EMI／3月4日発売／¥2,800（税込）

SFC登場以来、任天堂から発売された全5作品のGMを一挙収録した、スペシャルカップリングCDがついにリリース!! 新曲『ゼルダの伝説』をはじめとする、任天堂サウンドのすべてがこの1枚に完全収録！ SFCユーザーならずとも一度は聴いてほしい。



GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
2/1	天外魔境II 卍MARU	CD	NECアベニュー
2/21	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1991	CD	ポニーキャニオン
2/21	OUT RUN/SEGA S.S.T.	CD	ポニーキャニオン
2/21	パーフェクト・セレクション・ツインビー	CD	キングレコード
2/21	ファルコムNANBAコレクション	CD	キングレコード
2/21	ソウルブレイダー	CD	アポロン
2/25	アリスソフト美少女大集合 〜クミコ/シィル/舞子の？？ワールド〜	CD	ポリスター
3/4	任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック	CD	東芝EMI
3/21	ナムコ・サウンド・エクスプレスVol.6 スターブレード	CD	ビクター
3/21	キャプテンコマンドー/アルフ ライラ	CD	ポニーキャニオン
3/21	ウルフファング/ダンプルポップ	CD	ポニーキャニオン
3/21	アリス・アラモード	CD	NECアベニュー
3/25	F-ZERO	CD	徳間ジャパン

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
4/21	スターブレード	VHS	ビクター
4/21	スターブレード	LD	ビクター

コミケレポート！

昨年末に行われた冬のコミケでは、残念ながらCDの発表はなかったようだけど、しっかりCTを発見！ 以前紹介したCD「SYNERGY」と同じサークルからのCTだ。内容はすべてオリジナルで、複数のメンバーが1曲ずつ参加している。なかなかのデキで、今後の活動に期待が持てる。GMフリークの読者諸君も、ぜひコミケに足をはこんで、コミケCD&CTを聴いてほしい!!

GMあらかると 第28回

NEO・GEOの格闘ゲーム『餓狼伝説』の曲がイカす！ 「パオパオカフェ」ステージで流れている、カポエラの曲（歌!?）が最高にアヤしくって、ポイント高いゾ(笑)！

これは『餓狼II』(!?)にも期待だね（笑）。

おたよりGO! GO!

今月はおたよりいっぱいで、とてもうれしいです〜！ 先月号で話題にのぼった「冬コミCD」の件ですが、どうやら冬コミでは出なかったそうで……。次の夏コミに期待！



兵庫県 沢村流衣さん わぁ、いいですね。



北海道 小林里好さん ナムコいち推し！



東京都 青空のぼるくん ガイルはダメ？



東京都 秋本麻弥さん 『エメドラ』いいネ。

愛知県 MAOさん 売り切れ続出、もう手に入った？



おたより募集

弱小ページと思って甘く見るとイタイ目にあう（なんだそりゃ!?）当コーナーでは、GMファンのみなさまからのおたよりを募集しております。ガンガン送ってネ。

おたよりのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「GM」係まで



イラスト／星野由美子

P CIA

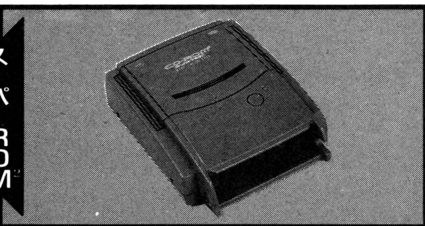
PC Engine hardware
Central Intelligence
Agency

PCEngineハード中央情報局

スーファミ用のCD-ROMシステムが発表され、家庭用ゲーム機御三家にCD-ROMが勢揃いの日も遠くなさそうだ。今回はその辺をチェック！

CD-ROM、ついに3機種揃いぶみ？

スーパーROM²



旧ROM²も合わせると3機種の中では最古参ということもあり、シーク速度、バッファRAM容量などのスペックデータの数値は最も劣る。だがそれを補って余りあるのがソフト数とノウハウの蓄積だ。出たばかりのハードはソフトが乏しい。いくら高性能でも遊べなくてはしょうがないのだ。

また、一体型のDUOの売れ行きが絶好調だし、『天外魔境II』の大ヒットも約束されたような状況で、今後さらに2Mバッファ専用のCD-ROMソフトが前面に押し出されていくと予想される。

メガCD



スーパーROM²より後に発表されただけあり、本体と同じ（処理速度はより速い）CPU、バッファRAM6Mビット搭載など、基本性能は充実している。また、純粋なCD-ROMドライブとしてだけでなく、本体のグラフィック処理を拡張する機能を持たせているなど、非常に斬新な発想のマシンだ。しかし、ハードの発売を急いだためか、いまだにソフトの数が揃っていない。ハード購買のきっかけになるような、ものすごいソフトが出ると状況が一変するだろうし、マシンにはその可能性がある。

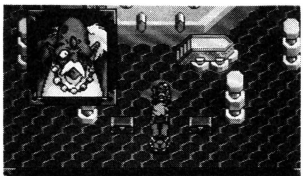
スーファミCD

？

今回発表された「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ」は、最も遅い発表だけあって、スペックは3機種中最高だ。発売予定は来年1月ということになっているが、スーファミの例もあることだし、数か月から1年ぐらい延びる可能性もある。しかし、本当にこの価格で出せるのだろうか？と疑ってしまうほど、27,000円（税別）という価格は群を抜いて安い。本体のように、ACアダプターやケーブルなどを別売りにするのだろうか？　例によって同時発売ソフトは保証付きで面白いものになるだろう。

今後、CD-ROMはどう展開されるのか？

これまで、家庭用ゲーム機の進化は主にグラフィックや音源の高性能化であった。大容量化はROMコストが高くつくからだ。しかし、画面や音を良くして内容も充実させるとどうしても大量のメモリを使ってしまう。そこで、大容量メディアとしてCD-ROMが注目されたわけだ。また、CD音源のBGMやビジュアルシーンでのボイスといった、ゲームに最適な用法があることもCD-ROMの普及につながったのだろう。つまり、CD-ROMは家庭用ゲーム機が目指してきた道の延長線上に存在していたのだ。したがって、今後は今まで以上に新作ソフト中のCD-ROM比率が上がり、どの機種でも、CD-ROMドライブの値段が十分に下がれば、ソフト供給が100%CD-ROMになる日も来るかもしれない。

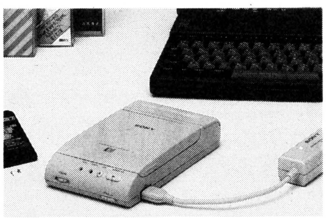


⬅『天外魔境II』。スーパーROM²の真価を発揮する。



⬅メガCD『天下布武』。オープニングは実写の動画だ。

もう1つのCD-ROM データディスクマン



データディスクマンが、パソコンに続続できるようになって新登場（SONY DD-DR1）。情報メディアとしても一般化してきた。

PCエンジンに標準ジョイスティックをつなぐ

電波新聞社からジョイスティックアダプター「XHE-3」新発売!

標準ジョイスティックとしてパソコンなどで使用されているATARI仕様のジョイスティックをPCエンジンにつなぐためのアダプターが電波新聞社から発売された。これまでPCエンジンは専用のジョイスティックしか使えず、パソコンと両方持っている人は複数のジョイスティックを買わなくてはならなかった。しかし、この製品を使用すれば1つだけ買えば済むことになるので、お金と置き場所の両方を節約できる。

ATARI仕様のジョイスティックには、当然のことながらRUNボタンとSELECTボタンがない。そこで、この製品ではアダプター自身にこれらのボタンを付けている。しかし、残念ながらRUNの連射(スロー)がないので、この点では専用ジョイスティックに一歩負ける。また、ひんぱんにこれらのボタンを使うゲームの場合、操作性が下がってしまう。

とはいうものの、標準製品を使えるようになることのメリットは計り知れない。ちなみに価格は2,500円(税別)で、専用ジョイスティックよりは安い。



⬆これがジョイスティックアダプター。大き目のRUN/SELECTボタンが目立つ。使い勝手は?

これでアナログジョイスティック対応ゲームもより面白くなる

この製品を使うことのもう1つのメリットは、アナログジョイスティックをつなぐことができるようになることだ。今までアナログジョイスティック対応ゲームは幾つか出ていたが、肝心のアナログジョイスティックが発売されなかった。これで、それらのゲームも真の力を発揮できるわけだ。これだけでも、この製品を買う価値は十分にあると思う。

アナログジョイスティック対応ゲーム
アフターバーナーII、アウトラン、オペレーション・ウルフ、サンダーブレード
(方向レバーの傾きの反映などで対応。すべてNECアベニューより発売中)

第7回 ハード学問ノススメ

天はハードの上にハードを作らず…

アナログとデジタル

今回は基本に立ち返って、アナログとデジタルの違いに触れよう。

昔の本には、デジタルはスイッチのように0か1かの2つの状態をとるもので、アナログは連続に変化できるものと書かれていた。アナログのほうはそれで正しいが、デジタルはこれでは不足だ。実際には0と1の2つの状態ではなく、有限個の状態をとり得るものがデジタルなのだ。少しいい方が難しかったかな? 例をあげよう。水の量はアナログ量だ。それに対して、水をコップで汲んだときのコップの数はデジタル量になる。たとえ、それが海の水のように膨大な量であろうとも……。

ところで、デジタルで表現できる値の個数を増やしていくとどうなるだろうか? 答えは「アナログに近づく」である。つまり、十分に個数が多ければ、それはアナログとみなしてもよいということになる。これがCDの原理になる。音は耳に届くときにはアナログになっているけど、デジタルは伝達途中での信号劣化が少ないので、クリアな音が出るってことだ。

◆◆◆◆◆◆◆読者のみんなと私たちで作る、手作り読者コーナー!!◆◆◆◆◆◆◆

ごひいきネットワーク



3月3日はひなまつり。今年はひさしぶりに、8段飾りのおひなさまを飾ろうかなと思ってます♥ 古くから伝わる日本のよき伝統ってヤツを、もう一度見直してみては？ な〜んてことを、まじめに考えてる私たち。変かな〜？

なんてったってRPG!! RPGファンクラブ

お嬢さんがた、やりましたよ『体験ソフト集』！ 『天外魔境II』はすごい!! 感動しまくり!! たったあれだけでこうなんだから本編は……うぉ〜やりたい!! 早く発売日決定してほしいですね！ それに『体験ソフト集』、少しだけど、絶対損はしませんよ！ 早くこいこい『天外II』!! 待ってるぞぉぉぉぉぉ!! （群馬県・ボンビーキング）

望美（以下㊞） 念願の発売日も3月26日と決定したし、お金ためて指折り数えて待つだけよね。それにしても、この『体験ソフト集』がおもしろいってハガキ、ほかにもたくさんきたな〜。それだけ期待大ってことね。IDナンバーとしてKT0116を贈呈しましょー。

『イースIV』発表の記事を見たとき僕は思わず「やったー！」と叫び声をあげてしまいました。実はこの記事を見る前に『イース』の続編を早くだしてほしいという内容をハガキに書いていて、明日にでもだそうかな、と思っていたのです。あとで買ってきた(勝)PCエンジンを見て急いで書き直しました。『IV』はハドソンと日本ファルコムの共同開発。しかも、スーパーCD-ROM² だというじゃないですか。驚かされることばかりです。発売日まではまだだいぶあるようですが、無理して急がず、時間をかけて『I』『II』『III』をしのぐようにがんばってください。

（東京都・スーパーもももたろ）



⬆埼玉県・蟬時雨 とても迫力がある絵だね。目線がいいからかな〜？ TA0134を。

㊞ 今月のこのコーナーは、はっきりいって『天外II』と『イースIV』の話題でもちきり。そんだけ、ファンにとってはビッグニュースだったんだろうね。江理子なんて、狂喜乱舞してたもん。IDはES0117です。

僕が今、期待しているのは『ロードス島戦記』です。原作もとてもおもしろくて、友だちの間でも人気があります。戦闘シーンの「タクティカルコンバット」など、ふつうの戦い方ではないところがあり、おもしろそうで待ち遠しくてたまりません。春発売予定なので、早く春になるのを願うばかりです。買うときになってお金がないのは困るので、今からこつこつとためようとしている今日このごろです。 （京都府・S・ホームズ）

㊞ 『ロードス』はホント楽しみよね〜。でも発売が夏に延びてしまったんだって。え〜ん、早くゲームでパーンの活躍見たかったのにぃ（実はあたし、隠れ『ロードス』ファンだったりする）。IDはHN0118だよ。

僕は『マイト&マジック』の広告を去年の8月に見たときからその絵に魅かれ、9月中旬発売と書いてあったので、さっそく予約をしにいきました。ところが毎月(勝)PCを読むたびに、発売日が延びる延びる。毎月、1か月ごとに延びてしまい、こっちはそのた



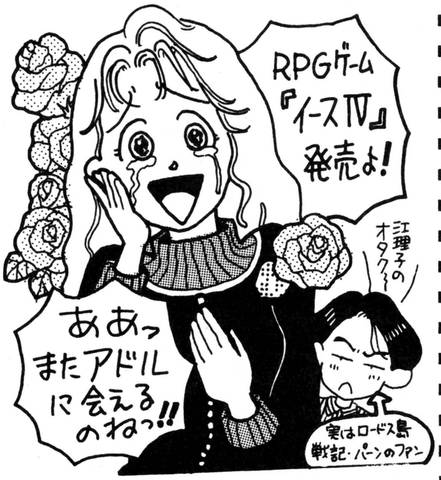
⬅岐阜県・上野珠理 上品で清楚で女の子らしいおハガキありがとう！ MS0135。

イラスト／パティ小暮

びにお金を用意しなくちゃいけないのだから、たいへんなんてもんじゃありません。そして、とうとう年を越してしまったじゃありませんか。もう信じられません。でもそれだけ魅力があるのだと思っています。

（奈良県・林家プー）

(望) 待たせるだけ待たせて、1月24日にやっと発売。ホント、イライラさせられちゃったよね～。お金の工面もたいへんだったと思います。ごくろうさま。IDはST0119。



あの子が一番!? キャラクタ追っかけ隊

読者のみなさん聞いてくれっ！ オレは『ワースタ'91』を持ってんだけど、みなさんはどんなピッチャーが好きなのかな？ オレはなんてったって、Buチームの「おも」だ!! こいつは、よーフォークは落ちるし、速球ははえーし、ほかの変化球だっていい！ それに、あの背中を向けて投げるトルネード投法だってかっちょええ!! そのうえ、初めて完全試合決めたときもこいつだった。最高だぜ!! ヒュー！ （埼玉県・コアグラ3）

江理子（以下(江)） 「おも」って近鉄の野茂選手をもじってるんだよね。前から思ってたことなんだけど、トルネード投法って、腰を痛めないのかしら？ ねぇ？ TK0120を。

雲行独断!! お気に入りのキャラコーナー第2回目!! 今月のお気に入りキャラはディーナ姫だあっ!! しかしディーナちゃん、よくさらわれるなぁ（ゲーム中3回さらわれるのだ）。某PC誌で、特技はさらわれること、と書いてあったが、実にそのとおりだ。しかし、あまりにかわいすぎるので、思わず握るパッドに力がこもる!! 姫はさらわれるものなのだ!?

（兵庫県・雲行白宇・SU0039）


⬆長崎県・翠雲純 このアドル、ホントかっこいい。顔がいい。JY0136。

(江) 『ドラスレ』の中で、ディーナが好きなんて、目のつけどころが違うというか、オ○クっぽいというか……。500MACを贈呈だぁ。

江理子さんによく効くおまじないを教えてあげましょう。やり方は①コンプファミリーの編集部をすみからすみまで探し『ロードス島戦記』（小説）を見つけ出す。②時間のあるときに、じっくり鑑賞しながら読む。そこまでできましたか？ ハ～ッハッハッハッハ、ひっかかったな。これで江理子さんは、もう、パーンのとりこ!! アドルのアの字も忘れてしまうほど、よく効くおまじないだ～っ!! そして次回からのこのコーナーの名前は「ロードス島追っかけ隊」となるのだ!!! えっ、やっぱ無理？ でも(勝)PC読んでる『ロードス』ファンのみなさんで、作りません!? そーゆーコーナー。作り方は簡単!! このコーナーをみなさんの熱～い情熱のつまったおハガキで乗っ取り、『ロードス』一色にしてしまうのだっ!! そのときこそほんと一に『ロードス』は発動するのだっ!!

（愛知県・MILK!!）

(江) だ～か～ら～、何度もいってるでしょ？ 私のアドルに対する気持ちはそーゆーのとはちゃうのよ。『ロードス』ネタは望美にどうぞ。隠れファンだってこと自分でばらしてんだから。MT0121。

タムリンと甲乙つけがたいカワイさを持っているのが、ショーコ・ペンローズ。何？ 知らん？ よーし、なら教えましょう。ライトスタッフが誇る、『アルシャーク』のヒロインだ！ 何？ まだわからん？ だったら、(勝)PCの2月号付録カレンダーの、5、6月のトコを見てみい!! ニコッと笑っとるのがショーコだ！ これであなたもトリコにぃぃぃぃぃ～。

（千葉県・タムリン百貨店・TY0069）

(江) ショーコって、戦場には似合わないキャラクターだよね。そこがイイのかな。500MACを。



⬆埼玉県：T－1000 バスタオルと胸の谷間がエッチだなぁ。うらやましい。AS0137。

だんぜん体力派!! スポーツゲーム愛好会

スポーツゲームなら『フォーメーションサッカー』がとてもいいですよ。1人から4人まで自由にできるし、左ききの人用にコントローラーの設定を変えることまでできるのです。あえて問題点をいいますと、コンピュータのキーパーは最強で最低だということ。シュートコースを見つけない限り、どんなシュートを打っても止められてしまいます。が、一度見つけてその場所から打てば、絶対に入ります。この点さえ除けばいつでも楽しめると思います。

（福島県・竜の騎士）



⬆北海道・ギックリ腰セナ・KO0057 ぜひ今度挑戦したい。500MAC。

(望) 来年からは、プロサッカーリーグが始まるし、これからますますサッカー人気が広がるんじゃないかな。ゲームも目が離せないだろうね。AM0122を。

僕は、SPGといったら『F1サーカス』という意見は理解できません。画面がごちゃごちゃしていて、2Dだから見にくいからです。そこで、『F1サーカス』がすべてではないということで、ビデオシステムの『スーパーバレーボール』をやってみてください。おもしろいし、いつの間にかハマっています。なぜかどこにも売っていないので、今はゲーセンでやり込んでいます。いつか買える日をめざして…。

（三重県・祈・合格）

(望) そうね。バレーボールもけっこう好きなのよね。今度やってみましょう。DN0123。

2月号のプロスト君よ、あなたはあまい。僕は『パワーリーグ4』で32連勝どこ

ろではなく、ペナント130連勝し、日本リーグも4連勝したんだぞ。しかもTチームで。打率も真弓が.428だ。現実もこうあってほしいものだ。　　（兵庫県・アラン・アレジ）

㊋ 現実では絶対ありえません。保証します。今年はヤクルトが優勝します。SN0124を。



もぉどーにも狙い撃ち!?
シューティング撃破同盟

むかしむかし、僕が家庭用のゲームといえばファミコンしか知らなかった時代、頭の悪い僕はRPG、ましてやシミュレーションなど脳みそバーンでして、シューティングにハマってたわけです。数あるクソゲーにもめげず、巡り合ったのが『グラディウス』で、それ以来このシリーズに燃えていました。んでもって、運のいいことに、コアグラIIを買ったとたんの『グラ』＆『沙羅』のリリースは涙がでるほどうれしかったです。『パロディウスだ！』もでたことだし、CD-ROM² で、オープニングにアニメなんかつけて、あとのシリーズもだしてくれると、1人10個は買いだ!? ちなみに「シューティング撃破同盟」というのって、「シューティングなんて消えてなくなれ！」という意味に聞こえません？

（高知県・すだこ）

㊊ う、うう〜。それは、「STGを、撃破するくらい元気よくプレイしよう！」って意味だと思うわ。すだこくんにはYT0125を贈呈するから、それ以上つっこまないで、ね。

フッフッフッフッフッ。オレはこの日を待っていた！　横浜博のおもちゃ館の『スペースハリアー』を2、3時間やりまくっていたこのオレのための、超スーパーグレイトデリシャスワンダフルハイパーゲーム、その名は『スペースファンタジーゾーン』！　しかぁし！　『スーパー桃鉄II』のために金をためていたオレの現在の所持金は7千円!! どっちを先に買ったらいいんだぁぁぁぁぁぁぁぁ!!　　（神奈川県・山田太郎）

㊊ 大丈夫よ、山田くん。だって『スペース〜』は、まだ発売日未定だもん。今日からこつこつとお金ためれば大丈夫。IDはKS0126。

僕は3という数字が好きだけど、ほかにも3が好きな人って多いんじゃないかなって思ってます。例えば『桃伝II』で、プレイ時間33分33秒のときに買い物をすれば大



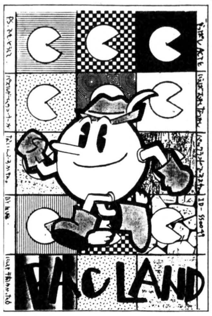
⬅東京都・東昇・YT0059 トーン貼るとやっぱりキレイだね。うまいっ。500MAC。

安売りというスゴイ裏技。あの3は意味があったのだろうか…。まぁそれはおいといて、本題の、3にまつわるキャラバンの話を！『精霊戦士スプリガン』ですが、僕はCDを持っていなかったので、参加賞目当てに出場したんです。決勝のタイムアタックで、なんと、3分33秒03という記録をだしてしまったら、係員に「もうひとつ3がそろっていたら、賞品何かあげたのになぁ」といわれ、とても悔しかったです。結局、参加賞もくれませんでした。　　（大阪府・タコタコタコタコ）

㊊ 人生なかなかうまくいかないものよね。ちなみに私は4が好きです。TI0127を。

あのスリルがたまんない!!
アクションゲーム応援団

勝 PCエンジン読者のアクション好きの野郎ども、または女の子のみなさん、『ファイティングストリート』をプレイすべし。よい。絶対によい。開始早々の昇竜拳2発で敵を倒したときなんか、もーサイコーの気分。ちなみに僕は、残り時間97秒で勝ったことがある。みんなもやってみよう。必殺技がなかなかだせないで悩んでいる人は、これを機にジョイスティックを買ってしまおう。今まで必殺技をだせなかった人も、これでプレイすれば、必殺技をだしまくっている自分に気づくはずだぞ。その際はボタンを連射でやってみよう。より必殺技がでやすいぞ（パッドでも同じ）。さぁ、みんなで"しょおーりゅーけん"！　ジョイスティックを買って、最後の敵・サガットを倒そう！　なお、反則技を使ってでもクリアしたい人は、ランボタンをホールド（アベニューパッドで）してやってみよう。どんな人でも絶対勝てるぞ。　（千葉県・回転的鶴脚蹴）



⬆香川県・風龍・SS0049 ホントになつかし〜。コミカルだね。500MAC。

㊋ 一度いわれた通りにやってみましょう。でもやっぱ、簡単に勝てちゃうのはムナシイよね。キミにはIDナンバーOI0128を贈呈。

『プリンス・オブ・ペルシャ』が最高におもしろい。あのリアルな動き、死んだときのパターンも幾通りかあって、ギロチンにはさまってまっぷたつになったときは、マジで気持ち悪かった。愛する姫を、たった1時間で助け出すところなど、泣かせてくれる。いやー、なんか、最近のアクションゲームは派手なのが多いけど、シンプルかつ地味で、アクションの原点を見たようだ。BGMもゲー



⬅岐阜県・スナフキン けして上手とはいえないけど、なんかカワユイ。YK0138を。

ムの雰囲気にピッタリでよい。ぜひ、この動きとBGMを、みなさんにも味わってもらいたい。　　（山梨県・紫の鏡・KI0066）

㊋ ホント気持ち悪いくらいリアルよね。でも60分の制限時間はキビシー。500MAC。

グラフィック、内容、操作性の三拍子がそろったゲームが『ポンピングワールド』。特にすばらしいグラフィックは私たちを感動させてくれます。単純な内容だから、初心者でも楽しめます。私「ててん」おススメの1本だよ！　（東京都・ててん・YO0078）

㊋ 単調なんだけど、これって中毒になっちゃうんだよね。やめられません。500MAC。

レッツ コミュニケイト!! おたよりコーナー

みなさんこんばんは。僕は「勝てば官軍、負ければ浪人」の、そう、全国で推定120万人もいる大学受験生の同志である紫苑くんです。いやあ、受験生ってつらいねぇ。何がつらいって、勉強しなきゃいけない以上に、ゲームができないってのがつらい。同志の中には隠れてやってる人もいるだろうけど、僕の場合、親に本体を取られちゃってるので、完全にアウト！　でも、ゲームをしないからって、勉強するとは限らない。結局、何もしないでボケてるだけなんだよね。それじゃあ、あんまり情けないってんで、こうして大晦日にハガキをだしてみたわけだ。全国の同志で、僕のように勉強できない人は、ここにハガキをだしてみてはいかがかな？　何もしないよりはいいと思うよ。うん、そうだ。絶対そうすべきだね。120万人が投稿に没頭してくれたら、僕の合格の可能性も上がるからね。でも、これが載るころには、受験終わってんのかな。

（愛知県・紫苑悠也）

(江)　受験って、まさに灰色の世界ね。

(望)　気持ちわかるわぁ。ゲームしないからって、勉強するわけじゃないのよね。でもなんか別のことしたくて、このハガキ書いたのよねぇ。

(江)　わかった気でいるけど、まだ2年も先の話でしょ、受験は。

(望)　2年しかよ！　ふん江理子はいいわよねぇ、エスカレーター式だから！

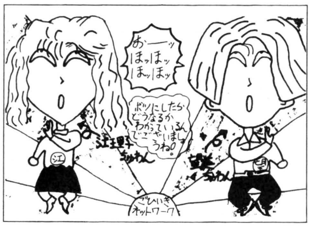
(江)　まあまあ。IDはTN0130で〜す！



⬆北海道・RIO：リオ　本物よりは、かなり美形！　うれしい♥　SK0139。

僕は中学3年生の男の子です。ある日僕は、2月号の付録のキングボンビーシールを筆箱と下敷きに貼り、受験にむけてがんばっていました。ところがある日、僕の大事にしていたシャーペンがどこかへ消えてしまいました。そして少したった日、今度はケシゴムと定規が消えてしまいました。僕は、もしやキングボンビーシールのせいではないかと思うようになり、ある日、本を買いにいこうとしていた妹の背中にキングボンビーシールを貼ってみたら、帰ってきた妹が「お金を落としてしまった」というのです。僕はそれを聞いてからすぐ、シールを全部はいでしまいました。誰か僕のシャーペン、ケシゴム、定規を返してくれ〜〜!!　キングボンビーのバカヤローっ!!

（長崎県・モアイくん）



⬅埼玉県・サル二郎　こんなガニ股じゃなーい！　でも雰囲気はでてる…。TKO140。

(江)　こんなことって本当にあるのぉ!?

(望)　あるのよ、きっと。キングボンビーパワーは強烈なのだ。全国100万人の㊙PC読者に不幸が訪れるぅ〜〜！　ガッハッハ。

(江)　何バカなこといってんのよ。おかしくなったんじゃない!?　モアイくんのIDはMH0131です。



僕は、9月28日に生まれたので、クニヤ（928）という名前をつけられた不幸な人間です。

（鹿児島県・No.928）

(望)　でた〜！　新記録!!　たった3行!!

(江)　だって、あまりにも不幸なんだもん。

(望)　KN0132あげるから、強く生きてね！

僕は「右手の空色鉛筆」さんの意見に賛成です。特にシミュレーションゲームは大好きなので、ぜひシミュレーションゲームのコーナーを作っていただきたいのです。しかし、ほかのコーナーがなくなってしまってもいいというわけではありません。そこで、ページ数を増やせばほかのコーナーをなくさず、新しいコーナーを作ることができると思います。望美さんと江理子さんの美貌をもってすれば簡単なことだと信じています。**（群馬県・ケニャアII）**

(望)　はいはい、お待たせしました。あたしたちの美貌でもって実現にこぎつけました。来月からついに、ごひいきネットワークにSLGコーナー新設!!　その名も…………

SLGトツゲキ連合!!

(江)　祝・新コーナーということで、じゃんじゃんおハガキ送ってね。IDはKI0133。

※ハガキの文章は、掲載にあたって文意を変えない程度に加筆修正する場合があります。ご了承ください。



あて先　〒102　東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル　㊙PCエンジン編集部「ごひいきネットワーク」各コーナー係

勝PCエンジン The 3rd ANNIVERSARY あ・り・が・と・う！

☆創刊3周年記念☆ ウルトラ超プレゼント

1月号 当選者発表

1. PCエンジンDUO
本部嘉彦（兵庫県）
岡田哲哉（千葉県）

2. スーパーCD-ROM²
宇野貴行（京都府）
松沢秀幸（新潟県）

3. コアグラII
加賀将彦（東京都）
池田秀（青森県）

4. 天の声バンク
二星純也（鳥取県）
桂尚史（大阪府）
池田真之（千葉県）
小林力（秋田県）
阿賀久美子（神奈川県）

5. レジェンド オブ ヒーロー・トンマ
林洋志（福岡県）
安田憲彦（千葉県）
内山健治（東京都）

6. モンスタープロレス
今井淳（静岡県）
今西由高（大阪府）
安達友明（東京都）

7. 雀偵物語2（出動編）
岡本功（広島県）
宮崎浩史（東京都）
水口和也（愛媛県）

8. 戦国関東三国志
高橋正章（香川県）
松原唯（北海道）
篠原智之（埼玉県）
高木哲也（岐阜県）
三阪敏文（広島県）

9. ゲンジ通信あげだま
中島達広（福岡県）
小屋展行（栃木県）
菊池順（静岡県）
渡辺久志（愛知県）
龍田謙次（神奈川県）

10. スーパーシュヴァルツシルト
秋本智則（和歌山県）
鎌田章嗣（北海道）
市川純市（福島県）

11. パチ夫くん 幻の伝説
公文徹路（香川県）
宮崎征一郎（福岡県）
鈴木幸二（宮城県）
長川昌代（愛知県）
天満屋岳洋（福井県）

12. ロードオブウォーズ
藤原宏司（広島県）
本松久幸（愛知県）
須賀省吾（愛媛県）

13. クラックスVer0.1
堀大輔（長野県）

14. コリューン
山崎直宏（静岡県）
長迫大樹（山口県）
後藤一（東京都）
木下和久（長野県）
田中祥巳（東京都）

15. バブルガムクラッシュ
小谷啓夫（茨城県）
三木杉忍（福島県）
熊坂輝和（神奈川県）
池見真一（石川県）
斎藤俊貴（宮城県）

16. ドラゴンセイバー
高橋宏司（群馬県）
浜田聡（兵庫県）
鎌田克（千葉県）

17. バニラシンドローム
坂田哲也（三重県）
高野洋（大阪府）
吉田輝美（宮城県）

18. ファイティングラン
宮川憲治（長野県）
下野慶幸（大阪府）
白上洋平（滋賀県）

19. ガンヘッドスペシャルバージョン
長島徹（埼玉県）
古俣繁典（福島県）
岡直人（岡山県）
氷見隆介（富山県）
山野智史（宮崎県）
末田龍彦（山口県）
高木智勝（千葉県）
西山幹仁（東京都）
藤井丈司（大阪府）
土生益司（大阪府）

20. ファイナルソルジャースペシャルバージョン
高岡寛明（愛媛県）
荒木友和（宮崎県）
小舟戸隆（新潟県）
佐野圭輔（愛知県）
嶋岡智一（三重県）

21. ドラゴンスレイヤー英雄伝説
千葉英作（北海道）
佐藤文彦（愛知県）
大貫裕樹（神奈川県）
鈴木宏吉（東京都）
田中宏明（鳥取県）

22. ポピュラス ザ・プロミストランド
山崎友典（広島県）
蒲生敬昭（東京都）
桑原龍（千葉県）
平塚直之（石川県）
岩田知土（埼玉県）

23. ソーサリアン
郷原寿恵（大阪府）
小林正弘（神奈川県）
木村俊昭（茨城県）
松村健次（大阪府）
安江純一郎（福岡県）

24. ライジング・サン
鎌田輝明（東京都）
内藤宏（三重県）
小西正人（北海道）
佐藤誠（大阪府）
杉本正和（愛知県）

25. タイムクルーズII
森島達夫（愛知県）
石黒雅史（佐賀県）
伊藤正彦（千葉県）

26. エフェラ&ジリオラ
高野橋茂美（神奈川県）
石田純一（埼玉県）
飛島久志（福井県）
道端進（埼玉県）
神保義彦（香川県）

27. スーパー大戦略
池田正次（熊本県）
佐藤文男（埼玉県）
平子泰明（埼玉県）

28. マスターオブモンスターズ
中原弘登（和歌山県）
堀内聡（京都府）
大前雅則（香川県）

29. ハットリス
櫛田誠（神奈川県）
秋原光一郎（千葉県）
大田幸司（宮城県）

30. スパイラルウェーブ
小豆畑秀忠（埼玉県）
石原瑛憲（東京都）
川口君春（茨城県）
福田均（兵庫県）
吉田健一郎（愛知県）

31. ゴモラスピード
西村誠二（埼玉県）
高松栄志（熊本県）
駒田伸一（東京都）

32. サーカスライド
義平誠（大阪府）
山形友彦（広島県）
北尾陽一（島根県）
横山久（東京都）
久保田忍（千葉県）

33. 天使の詩
本間省次（山梨県）
津田真樹（岐阜県）
斎藤稔（北海道）

34. プリンス・オブ・ペルシャ
大田孝（三重県）
山田嘉仙（兵庫県）
西原友和（佐賀県）

35. キックル君ぬいぐるみ
小川憲（東京都）
笹川久司（群馬県）
鈴木和也（北海道）
久松真（大阪府）
浅野保近（千葉県）

36. オリジナルくつ下
山本和幸（滋賀県）
宮本隆由樹（島根県）
野村靖博（東京都）
岡本清一（山形県）
岸本少吾（山梨県）

37. 『雀偵2』テレカ
足田学（北海道）
川本伸治（東京都）
清水典隆（石川県）
古河治（新潟県）
上田寛（京都府）

38. 『雀偵2』CDシングル
魚谷敏弘（大阪府）
仁多見彰（東京都）
福島美智（千葉県）

39. オリジナルサングラス
佐野孝志（千葉県）
湯浅実（京都府）
塚田清二（東京都）
佐藤英樹（埼玉県）
長野克也（東京都）
他19名

40. 『戦国関東三国志』テレカ
高城大介（広島県）
淀野健継（岡山県）
遠藤秀一（岩手県）
畑知美（新潟県）
赤坂光信（奈良県）

41. 『ヘルファイアーS』セル画
梨山寛隆（東京都）

42. 『ソル・ビアンカ2』ポスター
松岡勝弘（大阪府）
倉田健一（神奈川県）
星和騎（宮城県）
瀬川邦宏（山口県）
芳村臨（宮崎県）

43. 『あげだま』テレカ
田辺真一（岡山県）
荒川純（新潟県）
原美保子（静岡県）
菅野雅宏（岩手県）
浅川竜馬（岐阜県）
他25名

44. DUOボールペン
春川真紀（東京都）
山田邦雄（石川県）
大江田英二（大阪府）
沼田幸（奈良県）
松本瀞（東京都）他25名

45. DUOバッグ
小林善文（宮城県）

46. 卍MARUブルゾン
津野幸一（高知県）

47. 『パチ夫くん』シール
桜井正治（熊本県）
阿部聖吉（香川県）
城多健（島根県）
牧本昌志（千葉県）
霜田知治（大阪府）
他45名

48. 『ココロン』パズル
菊池秀雄（神奈川県）
阿部啓司（福島県）
小笠原敏也（愛知県）
福永祐介（兵庫県）
高田大介（大阪府）

49. 『ココロン』貯金箱
永井英樹（富山県）
中土久克（新潟県）
桑原厚視（東京都）
仁木直哉（長野県）
高橋樹幸（愛媛県）

50. 『ココロン』Tシャツ
内海雅司（香川県）
三宅清英（愛知県）
佐藤隆行（茨城県）
川上順次（福井県）
加藤啓義（千葉県）
他15名

51. オリジナルトレーナー
泉範明（京都府）
木下雅彦（北海道）
木戸里司（奈良県）
名取勇気（東京都）
青柳裕太（千葉県）

52. オリジナルジャンパー
菊池賢太郎（山形県）
岡田智浩（岐阜県）
野坂昌和（福井県）
山田誠（石川県）
吉井洋紀（福岡県）
他4名

53. データウエストCD
羽坂昭彦（奈良県）
武藤清臣（埼玉県）
谷口松蔵（富山県）
峰和人（千葉県）
東山健三（栃木県）

54. 『BURAI』CD
大島竜一（岡山県）
大根田賢（千葉県）
谷口洋一（福井県）
宮崎伸矢（福岡県）
斎藤知治（愛知県）

55. 『コリューン』色紙
大塚健晴（東京都）
加藤喜史（和歌山県）
山本博章（高知県）

56. '92ナムコカレンダー
市原功三（大阪府）
浅井勝道（愛知県）
大跡光和（熊本県）
森田団（兵庫県）
長谷川公一（鳥取県）

57. ポーチ
野口始（大阪府）
高塚淳（千葉県）
鈴木康充（静岡県）
木村貴之（群馬県）
亀谷健太郎（東京都）
他5名

58. ペンセット
玉城秀和（埼玉県）
佐藤大介（千葉県）
近江英二（茨城県）
松木真（三重県）
背沢健（愛知県）
他5名

59. ダウンタウン人形
藤原美紀（千葉県）
三浦展裕（大阪府）
篠村俊文（千葉県）
佐藤望（青森県）
竹之内敦（北海道）

60. 『アビスの塔』ペンセット
高見一樹（兵庫県）
葉山久司（東京都）
峰岸功（愛知県）
山本幸司（栃木県）
矢成一郎（埼玉県）
他5名

61. 茶々丸ぬいぐるみ
百田潔（東京都）

62. 『スパイラルウェーブ』テレカ
山上正（兵庫県）
三原広宣（滋賀県）
田口太（鳥取県）
鳥越栄一郎（福岡県）
坂口郁夫（北海道）
他5名

63. 『ゼロヨンチャンプ』トレーナー
安楽国博（福岡県）
遠藤佳之（静岡県）
棚田伸治（徳島県）
末永始（千葉県）

64. 『サーカスライド』メダル
関利彦（東京都）
城所英二（長野県）
鈴木一（宮城県）
石井恵（京都府）
有坂睦夫（岡山県）

65. 『ブロウニング』テレカ
片桐秀（岐阜県）
石原恵一（神奈川県）
牧野守（長野県）

66. 『ブロウニング』ビデオ
成田典之（大阪府）
鈴木竜也（神奈川県）
加賀玲樹（東京都）
木村真（千葉県）
飛島健児（熊本県）

67. テレネット 絵はがきセット
福井栄美理（岡山県）
本田徹（大阪府）
勝又文彦（東京都）
藤村健一（大分県）
赤場弘（千葉県）
他15名

68. 『天使の詩』セル画
中野克哉（岐阜県）
森静男（広島県）
市川順（宮城県）
倉持郁夫（新潟県）
佐々木俊（神奈川県）

69. 『アルシャーク』キャラシート
五十嵐和也（福島県）
藤村佳弘（広島県）
荒木一弘（奈良県）
水口暁寛（静岡県）
佐藤剛（静岡県）
他45名

70. 『ヴァリスIII』攻略ビデオ
小林敦（青森県）
池田悟（福岡県）
岡本直樹（東京都）
丹羽秀夫（京都府）
大滝良（茨城県）

71. 『ヴァリスIV』CDシングル
前川和孝（東京都）
小林和則（北海道）
佐野浩司（東京都）
荒木和重（鳥取県）
鳥羽恭一（京都府）

72. 『サイレントメビウス』テレカセット
楠田篤史（大阪府）
堤竜二（佐賀県）
戸部順一（千葉県）

73. 『サイレントメビウス』アルミカードケース
佐藤陽（北海道）
宮田敦司（埼玉県）
佐藤幸一（福島県）
大曽根俊一（神奈川県）
藤田純夫（東京都）
他15名

74. 天外余興IIテレカ
川崎真一郎（茨城県）
黒木清隆（愛知県）
名城晃英（沖縄県）
国母岳之（茨城県）
川口善史（和歌山県）
他5名

75. ㊙桃太郎かわら版テレカ
栗谷圭（大阪府）
渡辺剛（静岡県）
荒井孝政（栃木県）
西村卓（北海道）
立沢和樹（埼玉県）
他5名

76. ㊙PCテレカA
有川健一（愛知県）
岡本潤二（埼玉県）
武田つくす（東京都）
玄洛松（東京都）
田村伸二（宮崎県）
他45名

77. ㊙PCテレカB
小薄和也（宮崎県）
伊藤正徳（東京都）
堀江聖（埼玉県）
小平哲也（群馬県）
山根政則（千葉県）
他45名

78. ㊙PCトレーナー
佐藤毅（千葉県）
賀長哲也（大阪府）
今出隆広（京都府）
秋田泰平（京都府）
増田秀文（神奈川県）
他5名

79. ㊙PCシャープペン
大森直仁（大分県）
山岸哲也（愛知県）
宮武勳（香川県）
芦川力（徳島県）
肥後健二（愛知県）
他1327名

★商品の発送には4月いっぱいかかる見込みです。また発表できなかった方は、商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、開発中のソフトについては、発売後の発送となりますのでご了承ください。

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ 勝PCエンジン 編集部
「新作ソフトプレゼント④」係行

あなたの希望する賞品名は?		
PCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない	
CD-ROM²、スーパーカードまたはDUOを持っていますか? 1~9のうち1つ選んでください。	旧ROM²を　1.持っている　2.買う予定がある(　　月頃) スーパーROM²を　3.持っている　4.買う予定がある(　　月頃) スーパーカードを　5.持っている　6.買う予定がある(　　月頃) DUOを　7.持っている　8.買う予定がある(　　月頃)　9.全ていらない	
P.163のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。		
今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。		

住所　〒		
☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は28ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
MARUKATSU電光石火	1	ごひいきネットワーク	15
SUPER CD-ROM² TIMES	2	独占ナマ情報!!　ロードス島戦記	16
夢幻戦士ヴァリス	3	裏技的達人	17
改造町人シュビビンマン3	4	㊖桃太郎かわら版	18
魔物ハンター妖子	5	ソフトヒットチャート	19
BABEL	6	月刊アーケード専科	20
シャドー・オブ・ザ・ビースト	7	PC移植市況月報	21
ヒューマンスポーツフェスティバル	8	お毒味チャート	22
フォゴットンワールド	9	コラム／白丘台女子高通信	23
小説／Ga-Ryu[牙竜]	10	NEW SOFT TIMES	24
ゲームデザイナー養成講座	11	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	25
コミック／ロードス島戦記	12	コラム／ゲーム業界裏のウラ	26
〈とじこみ特集〉コナミ道楽 下巻	13	タイムスケジュール	27
PCIA	14	〈付録〉天外魔境Ⅱ大全	28

●ゲームセンターに遊びに行きますか。
1、よく行く　2、たまに行く　3、行ったことがない

●上で1か2を選んだ人は、1回にどれくらい遊びますか。またおもにどんなゲームで遊びますか。それぞれ1つずつ選んでください。
[時間] 1、3時間以上　2、2～3時間　3、1～2時間　4、1時間未満
[ジャンル] 1、クレーンゲーム　2、体感ゲーム　3、スポーツ
4、アクション　5、シューティング　6、クイズ　7、その他(　　　　)

●「月刊アーケード専科」を読んでいますか。
1、毎回読んでいる　2、ときどき読む　3、まったく読まない

●上で1か2を選んだ人は、どういう情報をとりあげてほしいですか。具体的に書いてください。

●PCMラジオ放送を知っていますか。
1、開始したら聴くつもり　2、聴きたいがすぐにではない　3、聴くつもりはない　4、知らない

●上で1か2を選んだ人は、おもにどの時間帯に聴きますか。それぞれ1つずつ選んでください。
[曜日] 1、日曜　2、月曜　3、火曜　4、水曜　5、木曜　6、金曜　7、土曜
[時間帯] 1、早朝　2、午前中　3、午後　4、夕方　5、夜7～9時
6、夜9～12時　7、深夜

〈キリトリ線〉

超期待のRPGを追う！

独占ナマ情報!!

ロードス島戦記

ハドソン／今夏発売予定／価格未定　RPG

その6 ステータスについて

今回は各キャラクターのパラメータ、ステータスについて説明しよう。ライフポイント（LP）やメンタルポイント（MP）は常に表示されているけれど、細かいデータは町の中やフィールド上で、キャンプしないことには見られないのだ。

今月のビジュアル



➡OPのラストシーン。OVA版を意識したシーンもいっぱいあるぞ！

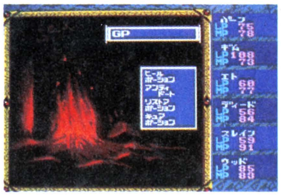
ステータスを見れば特性がよくわかる！



それでは各データについて説明していくことにしよう。

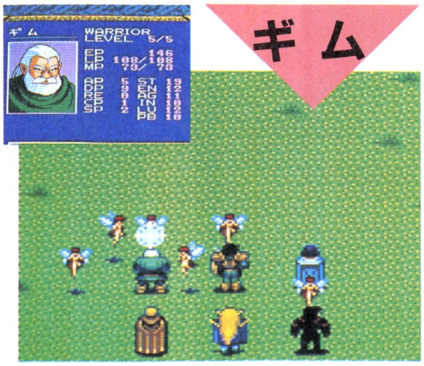
名前の右にあるのはクラス。パーンはKNIGHT（騎士）というわけ。その下のLEVELはレベル。EPは経験値。LPはライフポイント、いわゆるヒットポイントを意味している。MPはメンタルポイント（精神点）で、これが0になると気絶してしまう。

下のブロックの左側は戦闘に関するパラメータで、装備によって変化する。APは攻撃力、DPは防御力、REは魔法への抵抗力、CPはクリティカルヒット（いわゆる"会心の一撃"）の出やすさ、SPは移動力をそれぞれ示している。



右側のブロックはキャラクター固有のデータ。STは力強さ、ENは耐久力、AGは敏捷度、INは賢さ、LUは幸運度（魔法防御力など）、PBは魅力度、となっている。

ギム



⬆力が強いギムは接近戦向きのキャラだ。どんどん前に出して武器で攻撃させよう。

スレイン



⬆スレインは魔法による攻撃が得意。その反面、防御力が弱いので、他のキャラで守ってあげよう。

ディードリット

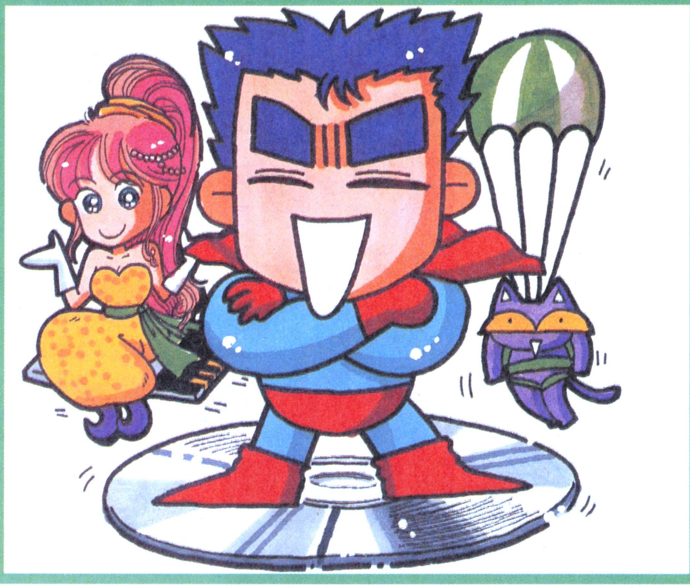


⬆ディードはバランスのとれたキャラで、魔法も使えるし、武器による攻撃もなかなかのもの。

裏技的達人

冬すぎて春遠からじ裏技21本!!

今月は話題の超大作『パロディウスだ！』の裏技３本大公開や、『ドラゴンセイバー』『レディファントム』『麻雀覇王伝カイザーズクエスト』などの裏技満載。この大技たちのパワーがあれば冬の寒さを吹き飛ばせるぞ！



マークの見方	
特上 3000MAC &5000円	松 2500MAC &4000円
竹 2000MAC &3000円	梅 1500MAC &2000円
草 1000MAC &1000円	雑草 おこぼれ技 500MAC &500円

超大作『パロディウスだ!』

怖いモノなし！ ドトウの30機スタート!!

特上

東京都　ボギーくん

今月の裏技的達人は、超大作『パロディウスだ！』の大技から紹介するぞっ！　まずは30機スタート。この技は、先月号で紹介した『グラディウス』の30機スタートと同様、タイトル画面でコマンドを入力してからスタートすると、残機のストックが30機になるという、超ありがたい技なんだ。この技を使って残機を増やせば、いつもはコンティニューしてもクリアできない面も、楽にクリアできる（かもしれない?）ぞ。１周めを余裕でクリアしちゃうマニアなキミは、２周めの復活パターン作成にこの技を使ってはいかがかな。



⬅タイトル画面でコマンドを入力しよう。ポチッとな！

コマンド　左を押しながら Ⅱを３回押す

30機で楽勝プレイ！

⬇30機（残機29機＋実動１機）でスタート！　コイツは頼もしいぜ！

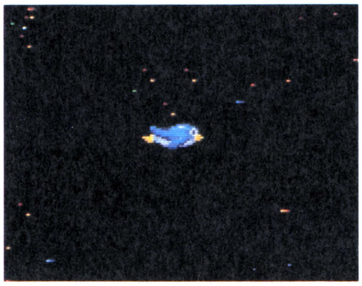


　イラスト／今わ野Q太郎

毎度おなじみ、一発最強のコナミコマンド!

神奈川県　岩田捻子郎くん

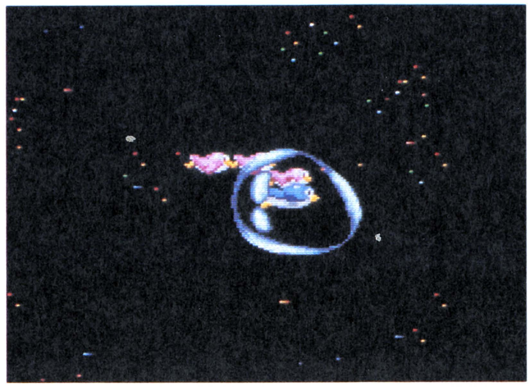
『パロディウスだ！』の大技2本めはあの「上、上、下、下……」でおなじみの“コナミコマンド”だ。ゲーム中にポーズをかけ、コマンドを入力してからポーズを解除すれば、自機が最強（一歩手前）になってしまうというコマンドなのだ。主な使用法として、スタート直後にコマンドして、いきなり最強でプレイしたり、後半のステージで、やられてしまったときの保険（復活）としてコマンドするなど、使い道はさまざま。また、スピードを取りすぎて自機を制御できなくなったときにコマンドするのもひとつの手だ（コマンドを入力すると、かならず1速に設定されるため）。この技は、難易度によってコマンドの使用回数が決まっているんだ。“EASY”は無制限、“NORMAL”はクリアした面数+1回使えるぞ。“HARD”では使用不可だ。



⬆ゲーム中にポーズをかける。スタート直後でもいいし、ボス前でもOKだ。

コマンド

上、上、下、下、
左、右、左、右、
Ⅱ、Ⅰと押す



⬆な〜んとォォォッ！　自機がモリッとパワーアップしたぞッ！　これはもぅ、使うしかないって感じ。

回数制限

EASY	制限なし
NORMAL	クリアしたステージ数+1回
HARD	使えない

3大裏技堂々公開!!

それでもダメな人に捧げる?　コンティニュー増殖!

愛知県　山中雅くん



⬅タイトル画面でコマンドを入力してください。

コマンド

Ⅰを10回押す



⬅これだけクレジットがあれば、あとは貴兄の努力次第で……。

30機スタートとコナミコマンドを駆使したにもかかわらず、『パロディウスだ！』がクリアできないと、お嘆きの貴兄に、これでどうだ！　の、最終究極コマンド・コンティニュー増殖をご紹介させていただきましょう。では、コマンドのほうとうをば……。タイトル画面で、上のコマンドを入力してください。1コマンド入力するごとに、コンティニューのクレジットが1ずつ、最高9クレジットまで増殖させることができます。しかし、悲しいかな、30機スタートの技とは併用できないのであります。嗚呼、無情……。

これだけあれば楽々クリア

ドラゴンセイバー裏技大連発

ブルー&レッドドラゴンの究極合体技2本立て！

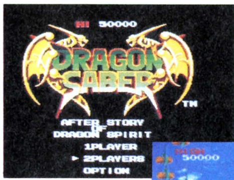
特上

福島県　中島恭子さん

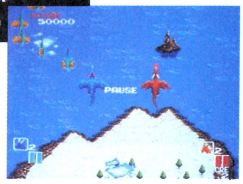
ブルードラゴンとレッドドラゴンが合体してしまうという、スゴイ技が発見されたぞ。この合体技は、2通りのやり方があるので、好きな方で試してくれ。それでは、やり方を説明しよう。まず"その1"。2Pでスタートして、ゲーム中にポーズをかけてタップを外し、本体にパッドを1個だけ接続して、ブルードラゴンとレッドドラゴンを画面の隅で合体させるという、オーソドックスな合体技だ。"その2"は、パッドを1個しか持っていなくても2Pでスタートできるコマンド技だ。

その1

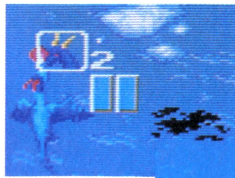
激強だ〜



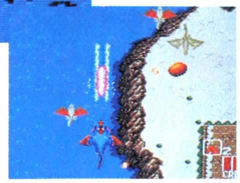
⬆2PLAYERSでスタート！



➡ポーズしパッドを1個に……。



⬅2匹のドラゴンを画面隅で合体させよう。

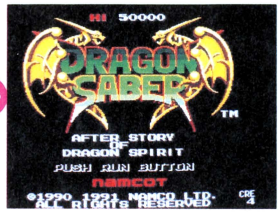


➡強いぜ。合体ドラゴン！

その2

コマンド

セレクトとランを同時に押す



⬆PC本体にパッドを1個しか接続しなくても、タイトル画面で左のコマンドを入力すれば2Pが選べるぞ。

⬇あとは"その1"同様。画面の隅で合体させればOK。コマンド入力はタイミングがシビアだから要注意。



1面ボスと7面ボスの安全地帯はココだ〜ッ！

特上

徳島県　河野恭典くん

1面ボスと7面ボスの安全地帯が発見されたので紹介しよう。まず、1面ボス・アキラの安全地帯だけど、画面の左下と右下が安全地帯になっているんだ。アキラに付着しているフジツボ（砲台）を破壊したら安全地帯へ逃げ込み、目玉の動きにあわせて攻撃すれば楽勝だ。7面ボス・ドラゴンゾンビは、画面の左上と右上が完全な安全地帯になっているぞ。

この2つの安全地帯を使えば、もうクリアも目の前。楽勝とはまさにこのことナリ〜。

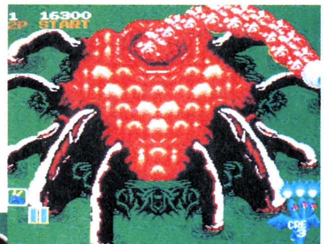
1面



⬆1面ボス・アキラ登場！　フジツボを叩け！

⬇速攻でフジツボを破壊したら安全地帯へ……。





⬅ココにいれば目玉には当たらない。タイミングよく気合弾をぶつけろ！



➡勝ち！　まぁ、余裕ってヤツですか。

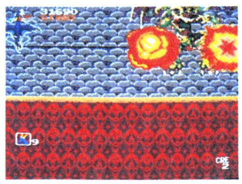
7面



⬆7面ボス・ドラゴンゾンビ登場！　通常弾を撃ち返す、イヤ〜なヤツだけど……。

⬇画面の左上と右上が安全地帯だから、平気（笑）。あとはココでジ〜ッとしていればイイのダ。





⬆そして、ボスが勝手に自爆するのを待っていればいいのだ。まさに楽勝だね。

レディファントム スペシャルモード 大公開

いろんなことができちゃうスペシャルモード!

特上

東京都　仲野誉くん



⬆タイトル画面でコマンドを入力しよう。コマンド入力に成功してもチャイムなどは鳴らない。正確に入力しよう。

コマンド

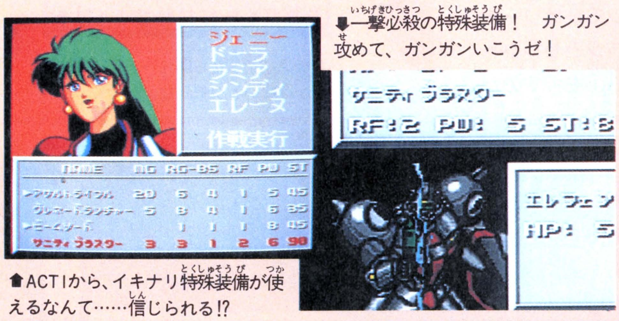
Ⅱ、左、下、Ⅰ、Ⅰ、上、右、Ⅱと押す

これがスペシャルモードだ!

タイトル画面で、左のコマンドを入力してからスタートすると、ゲーム中にいろいろなことができるスペシャルモードになるぞ。どんなことができるかというと、いきなり特殊装備が使えたり、ゲームモードの選択ができるようになるんだ。すでに『レディファントム』をクリアした人でも、十分楽しめるような機能を満載したスペシャルモード。クリアしていない人も、このモードを使ってガンバッてみよう！

その1 特殊装備

スペシャルモードでスタートすると、本来ならばACT5をクリアしないと手に入らない特殊装備が、ACT1から使用できるんだ。この特殊装備が、オニのように強く、最初の方に出てくる敵はほとんど一撃でしとめてしまうほどだ。バッタバッタと敵をなぎ倒す快感が味わえるぞ。



⬇一撃必殺の特殊装備！　ガンガン攻めて、ガンガンいこうぜ！

⬆ACT1から、イキナリ特殊装備が使えるなんて……信じられる!?

これがあれば…

その2 敵ユニットデータ

通常のプレイでは、まず見ることができない敵のデータも、スペシャルモードでプレイすれば、すべての敵のデータが見られるんだ。敵のユニットにカーソルを合わせてⅡを押すと、敵のユニットのデータウィンドウが開き、敵の性能などのデータを見ることができるぞ。



⬇敵ユニットのデータがポン！　フフフ……な〜るほどねェ。

⬆カーソルを敵ユニットに合わせてⅡを押すんだ。すると……!?

弱点丸見え

その3 ゲームモード

ゲーム中にセレクトを押すと、環境設定ウィンドウが出るけど、スペシャルモードでこのウィンドウを出すと、ウィンドウの最上段にモードの項目が追加されるんだ。『レディファントム』上級者は、ハードゲームの索敵モードで、初心者はイージーゲームの自動モードで楽しもう。

索敵



⬇これが普通の状態。ちゃんと見えるね！

⬆敵ユニットは視界に入らないと見えない！

自動



⬆すべてコンピュータまかせのラクラクモードなのだ。

麻雀覇王伝　カイザーズクエスト

本誌裏技特捜班

これで楽勝！　配牌即テンパイ技大公開！

なかなかムズい麻雀が自慢の、この『カイザーズクエスト』。セーブ機能やパスワードがないのが玉にキズだけど、このゲームに画期的な裏技が発見されたのだ！　なんと配牌時からテンパイしているという技と、リーチ後に即ツモしてしまうという技なのだ。やり方は簡単。テンパイ技は、タイトル画面で〝ゲームせってい〟に3回入る。そして配牌前にⅠとⅡを押す。すると、なんとすでにテンパイに！　ツモ技はリーチをかけたらランとセレクトを押しながらⅠを押すのだ。

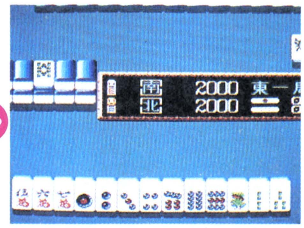
テンパイ



⬆ルールを変えなくてもいいから、3回ほど〝ゲームせってい〟に入る。

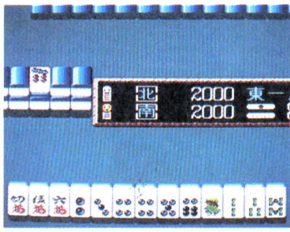
コマンド

配牌前にⅠとⅡを押す



⬆ほらもうテンパイ！　だけど、どれくらい役があるのかはそのとき次第。

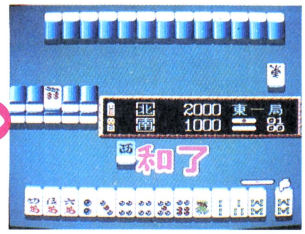
ツモ



⬆テンパイしたら即リーチ！　リーチをかけないとツモれないぞ。

コマンド

ランを押してからセレクトを押してⅠを押す



⬆ランとセレクトは同時に押すとリセットがかかるから、順番に押してね。

ドラゴンセイバー

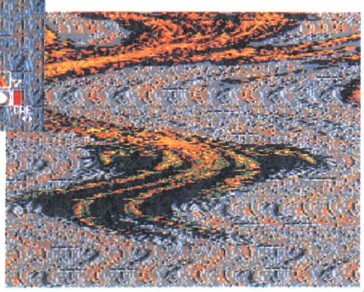
4面ボスの悲鳴が…

福島県　中島恭子さん

アーケード版では拡大しつつ死んでいった4面ボス。PC版では、ド派手なラスタースクロール処理でゴーカイに死んでいくけど、このラスタースクロールが始まる前（ボスを倒した直後）からランを連打してポーズをかけまくると、ラスタースクロール時の効果音（ボスの悲鳴？）が消えてしまうんだ。けっこうあの音ってウルサイから、耳障りに感じていた人もいるんじゃないかな？　そんな人はこの技で音を消しちゃおう。



⬅4面ボス・ウッディーをやっつけた！　このボスの攻略はアックスドラゴンに限るね。気合弾が超強いし。



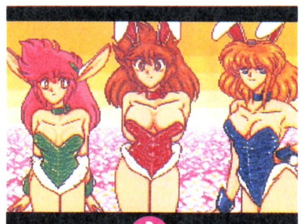
➡ボスを倒したらランを連打して、ポーズをかけまくるんだ。静かになるゾ！

バニラシンドローム

楽勝イージーモード

東京都　チョロくん

ゲームスタート前のデモ画面でランを押してデモをとばそう。次に、ディスク読み込み中のまっくらな画面になったら、Ⅱを押し続けよう。そして、タイトル画面が出たら、Ⅱを押し続けたまま、方向キーの左を20回押すんだ。すると、タイトル画面の左下に「EASY」と表示されて、イージーモードになるんだ。アドベンチャー、トーナメント、フリー対戦のすべてがイージーになるぞ。今まで勝てなかった人も、このモードなら楽勝だ！



◆デモでランを押し、画面がまっくらになった瞬間、Ⅱ！



Ⅱを押したまま、タイトル画面で左を20回押すと……。



◆イージーモードにチェンジ！　かなりやさしくなるゾ。

スーパーメタルクラッシャー

茨城県　吉原英明くん

ロボットを自分で操作できるマニュアルモード

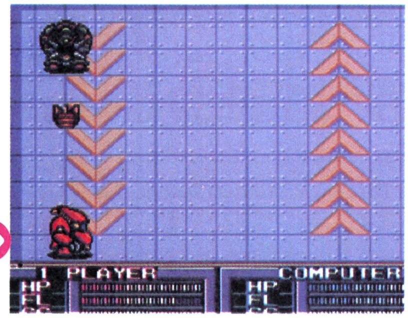
ロボットの機種を選び、各能力を設定して、自分だけのロボットを作り上げ、敵ロボットと戦わせる……。これがこのゲームの面白いところなんだけど、自分のロボットが思ったように動いてくれなかったりすると、ヤキモキしちゃうよね。そんなときは、ロボットを自分で操作してしまおう。試合開始直前の選択画面でコマンドを入力してスタートすると、自分のロボットが操作できるようになるぞ。



⬆設定を終えたら、ＳＴＡＲＴにセットして左を押しながら①を押す。



⬇おおッ！　自分のロボットがパッドで操作できる！　これなら納得のいく戦いができるぞ！



⬆方向キーでロボットを操作、Ⅰで攻撃、Ⅱでバリアー(ロボットによっては使えない)が張れる！　ＳＰＥＥＤとＤＥＸを上げるとプレイしやすいぞ！

エフェラ アンド ジリオラ

北海道　ＦＦＦくん

ビジュアルセレクトモードで感動100連発！

『エフェラ アンド ジリオラ』をセットして、ランを押したらすぐに右のコマンドを入力しよう。すると、ビジュアルセレクト画面になって、好きなシーンが見られるようになるんだ。方向キーの上下で見たいシーンナンバーをセレクトして、Ⅰで見ることができるぞ。



⬆この画面でランを押して、ディスクを読みにいったら、すぐ右のコマンドを入力するんだ！

コマンド

左下、Ⅰ、Ⅱを押し続ける



⬅これがビジュアルセレクト画面だ。見たいシーンを選ぼう。



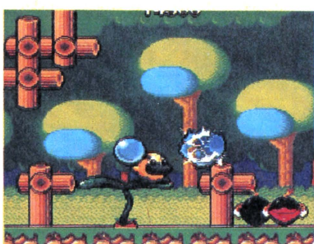
➡まったく新しいタイプのビジュアルシーン。エンディングも見れる。

ミズバク大冒険

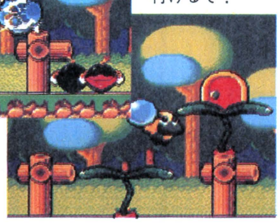
福井県　山口剛くん

隠し扉を見つけてワープしちゃおうっ！

ある特定の位置にミズバク攻撃すると、隠し扉が出てきて、扉に入ると、その面のボスのエリアまで行けたり、次の面へワープしたりするんだ。とりあえず今回は３つの隠し扉を紹介するけど、他にナゾの扉が隠されているかもしれないぞ。怪しい場所を見つけたら、ミズバク攻撃で隠し扉を探そう！



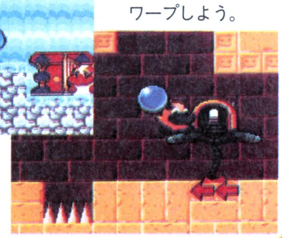
⬆ココはⅠ－２。右の木の上をミズバク攻撃すると……!?



⬇隠し扉が出現ッ！　扉の中の隠し面をクリアすれば、ボスへ行けるぞ！



⬆２－１のゴール前、ブロックの上をアタック！　この扉は３面へのワープだ。

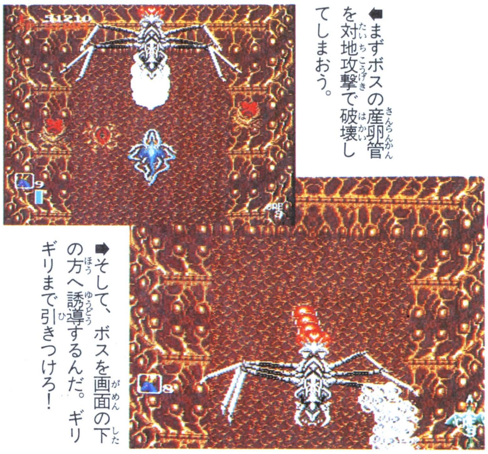


⬇４－１の矢印の上に扉は隠されている。扉に入ってボスまでワープしよう。

ドラゴンセイバー
千葉県　えくさすくん

3面ボス・エイリアンキングをハメてしまえっ!

3面ボスが出現したら、産卵管を破壊してしまおう。すると、ボスは自機をめがけて突っ込んでくるけど、うまく誘導して画面の一番下までボスを連れてくると、なんとボスがハマってしまうんだ。あとはそのまま、もがくボスの上でジ～ッとしていれば、ボスは勝手に自爆してしまうんだ。なんともマヌケな技だけど、使えるゾ！ボス誘導のコツは、ギリギリまで引きつけること。発泡攻撃にビビって逃げ出さないように！



⬅まずボスの産卵管を対地攻撃で破壊してしまおう。

➡そして、ボスを画面の下の方へ誘導するんだ。ギリギリまで引きつけろ！



⬅画面の一番下にハマったら、ボスの真上へ行こう。あとはジッと待つだけ。

➡自爆！　さらば、さらばエイリアンキング(笑)！

ドラえもん　のび太のドラビアンナイト
東京都　だっさださくん

こいつはラッキー！　面セレクトだよ!!

タイトル画面ではコマンドを入力すると、画面の左上に2ケタの数字が出てくる。この数字が面をあらわしているんだ。方向キーで数字を変えれば、自分の好きな面からプレイできるぞ。いきなり最終面をセレクトするのが、なかなかオツだネ(笑)。



コマンド
上、Ⅰ、Ⅱ、
下、Ⅱ、Ⅰ、
左、右、Ⅱ、
Ⅰと押す



⬅好きな面から始められるなんて、ス・テ・キ！

忍者龍剣伝

5人スタートだっ!
新潟県　龍神くん

タイトル画面で方向キーの下とⅠを同時に押すと、"©1992HUDSON SOFT"の色が白から緑色に変わり、リュウのストックが5人になるぞ。ストックが2人も増えれば、少しは先に進めるかも!?



⬅タイトルでコマンドを入力すると、色が変わって……。

➡リュウのストックが5人になるのダ！

なりトレ

突然エンディング
千葉県　斉藤くん

多人数プレイが楽しい『なりトレ』に、いきなりエンディング技が隠されていた。やり方はゲームターン数の設定を0000にするだけ。こんな簡単なことでエンディングが見れるなんて……。



⬅ゲームターン数を……。

コマンド
ターン数を
0000に
設定する



⬅感動のエンディングでもないかな?

未来少年コナン

本誌裏技特捜班

特上

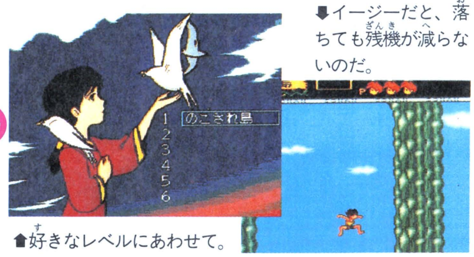
コレがほしかった！　難易度設定モード!!

なかなかハードなムズさの『コナン』に、うれしい難易度設定モードがあったぞ。コマンドを入力して、カーソルが黄色でノーマル、青でイージー、緑だとハードになるぞ。



⬆このファイル選択画面で……。

コマンド
Ⅱを押しながら、セレクトを押す



⬇イージーだと、落ちても残機が減らないのだ。

⬆好きなレベルにあわせて。

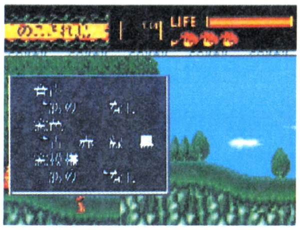
未来少年コナン

松

コンフィグだ〜っ！

本誌裏技特捜班

ゲーム中にポーズをかけてⅠを押そう。コンフィグモードに入るぞ。声やウィンドウの色、模様を変えられるぞ。



⬅声をなくせば、読みこみが少なくなるぞ。

忍者龍剣伝

松

忍術99でスタート

埼玉県　橋本衛くん

コンティニュー画面でコマンドを入力すると、忍術パワーが99になるんだ。うん、これは使えるゾ。



⬆上とⅠ、Ⅱを押し続けて……。



⬆チャイムが鳴れば成功。忍術99で戦闘再開だッ！

ウルトラボックス６号

松

ドキドキ面セレクト

大阪府　林政利くん

『どきどきドライブランド』のタイトル画面で方向キーの上を押しながらスタート。面セレクトに。



➡好きな面からスタート！



天の声バンク

梅

メッセージが変!?

大阪府　松山くん

まず、メニュー画面でモード２を選び、カーソルをNOにセットする。次にランを押して、方向キーの左を押すと……!?



⬅方向キーの左を押し続けると、メッセージが変になるぞ。

キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐに出そう　裏技のハガキ!!

「あっ、これ裏技じゃん！」と思ったら、ハガキ１枚に技のやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先へ送ってくれ！

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係

FAXもあるぞ

裏技の投稿はFAXでもOKだぞ。番号は正確にね！

03(3221)9800

太閤記

実録 天下統一への道

このゲームで採用された、新武将選択時の能力決定用３択問題。今回はその一部と、ついに動きだした２人の男の完璧なる（当人がそう思い込んでいるだけだが）戦略を紹介だ～！

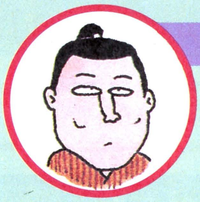
アスク講談社／５月15日発売／¥8,500

SLG

まずは"武将共通一次試験"で偏差値を！

このゲームは実在の武将も選択できるけど、新武将を作成して天下統一をめざすこともできる。そのときには、名前や自城の名前を自由に登録できる。

しかし、なんといっても一番楽しいのが能力の設定。この『太閤記』では、数字を各能力に割りふるのではなく、３択問題に答えていくとその答えに応じて能力が決まるというもの。自分の性格に合わせて自分の分身を創り出すもよし。まったく違う性格のキャラを創り出すもよし。その性格で天下が取れるかキミの手で試してくれ！



北方の狐

平泉知丸の場合

ミーの答えは綿密な計算に基づいたものです。問１はもちろんＡで～す。周囲の人の意見はしっかりと聞かねばなりませ～ん。問２はＣで～す。首なんかいくつとっても、戦に勝たなければ意味がありませ～ん。これでわかったでしょう。戦国の世に必要なのは、このミーのグレートでデリシャスな頭脳なのです。まあ、当然のことですね。ハハハハハ。（バカかコイツ）

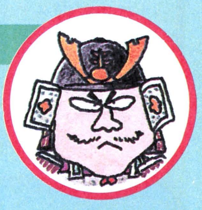
問　題

【１】あなたは元服した。どんな格好で儀式に臨もうとしているのか？

Ａ．周囲の者の用意した服　Ｂ．甲鎧　Ｃ．バサラな格好

【２】あなたは初陣を迎えた。敵の軍勢を前にして、あなたはどんなことを考えるか？

Ａ．ひとつでも多く首をとる　Ｂ．どうすれば生き残れるか
Ｃ．どうすれば勝てるだろうか



南方の猪

隼人武人の場合

くだらん質問だ。答えなぞ決まっておろうが。問１の答えはＢじゃ。武士の正装だろうが。他に何があるのじゃ。問２はＡ。首をとってとってとりまくれば、戦なぞ勝ちに決まっておろうが。こざかしい策なぞ考えずに、ただ斬って斬って斬りまくればいいんじゃ。きらめく刀、うなる鉄砲、飛び散る血、はみでる内（ピー）……。（コイツどうにかならんのか）

採点結果

この男の特徴は"いいかっこし"である。重臣たちも"**本気で相手にする家臣はいないようです**"といっているし、一時はその才で成功するようなことがあっても、最後には自分の才能を過信して墓穴を掘るタイプでしょう。

試験官

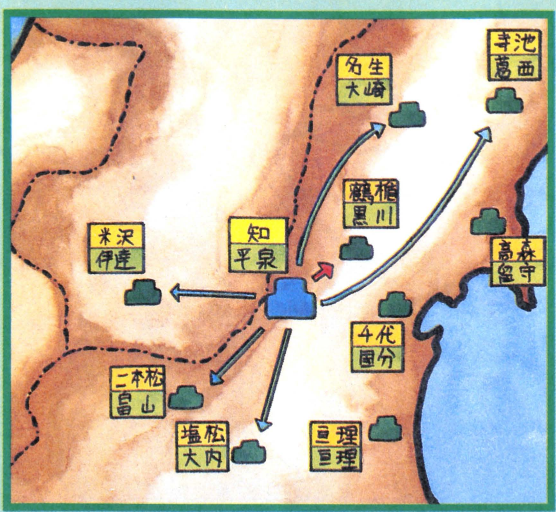


足利将軍

採点結果

この男は猪そのものである。ただ前に行くしか能がない。他国の間でも"**勇猛なだけで大将の器ではない**"と噂されている。ただ、その突進力には目を見張るものがあり、ある程度はいくが、最後には油断などで打ち倒されるタイプです。

"千里の道も一歩から"それぞれの戦略



平泉作「親交でポン！謀略でカン!!作戦」

ミーの作戦は、綿密な調査と複雑な計算とでできていま〜す。ターゲットは鶴楯城の黒川氏で〜す。黒川氏は陸奥でビッグな石高を持っているわりに、能力がだいぶプアーで〜す。この男を倒し、国力を大幅にアップさせま〜す。そのために、近くの城の城主とは友好を結びま〜す。名生城の大崎氏、二本松城の畠山氏、米沢城の伊達氏などで〜す。しか〜し、この友好も一時のことで〜す。黒川氏を倒した後には、これらの中から次のターゲットを探しま〜す。ターゲットはそのときそのときに決めま〜すが、各城主の部下にも"親交"をかけて寝返らせるようにしま〜す。これこそ「親交でポン！　謀略でカン!!作戦」の真髄で〜す。こうやって徐々に勢力を広げていけば、もう、天下はミーのもので〜す。(なんか非常〜に自分勝手に決めているようだけど成功するのかな〜?)



⬅この"親交"こそが、ミーの作戦の中心、根本です。

注　地図上で名前の上段は城名を、下段は城主名をあらわし、赤の矢印は侵攻を、青の矢印は友好をあらわします。

隼人作「突撃突撃突撃〜作戦」



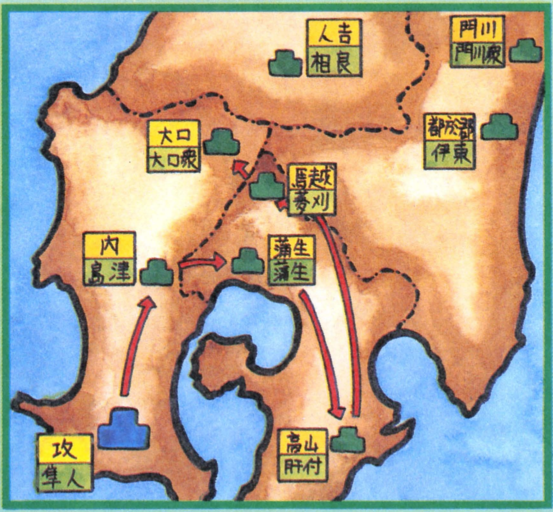
➡まずは行軍である！全力で攻撃あるのみ。



➡戦場で最も必要なのは、闘志である。

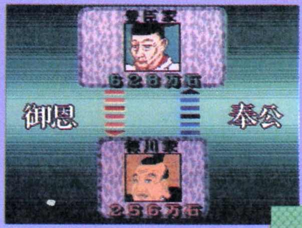
我が作戦は決まっておる。最も近い敵城に攻撃をかける。そしてその城を攻略し、次に近い城に攻撃をかける。ただそれだけである。他に策などない。攻撃あるのみである。ただそれだけである。

最も近い城といえば内城の島津氏である。この島津氏は強敵である。その能力も全国でも有数の高さである。しか〜し、我が軍の、ワシの敵ではな〜い。我が軍が、ワシが本気になれば、この世に破れない敵などいな〜い。どんな敵であろうと、ワシが本気を出せば、あっという間に屍の山となるであろう。きらめく刀、うなる鉄砲、ひるがえる旗、飛び散る血、はみ出す………。(あいかわらずのヤツ。本当に大丈夫だろうな〜)

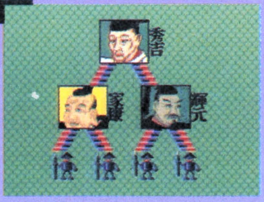


高円寺博士の歴史講座

戦国のおきて"御恩と奉公"の巻







戦国時代は封建時代である。封建時代とは源頼朝が開いた鎌倉幕府の時代から続く、武家の時代の異名である。その中心は、強い領主が弱い領主の領地を保証し、手柄によって領地の加増をする"御恩"と、そのかわりに弱い領主が強い領主のために戦ったりする"奉公"の関係である。この関係こそが、武家の時代を支えたのである。

ちょっと一言

◎秀吉＝田中角栄説◎

豊臣秀吉。この戦国の世を統一した巨星は、きわめて経済観念が発達し、金の使い方もハデだった。そんな風に、田中角栄を思い起こさせる人物だったようである。



イラスト／中野豪・立神洋子


MEDIA RINGS CORPORATION
PC Engine
2人同時プレイ(仲良しシステム)が楽しめるギャグシューティングゲーム登場!!
王
トイレキッズ
TOILET KIDS


LASER SOFT
超兵器「ストームブリンガー」。
その戦闘機は生きている。
グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。
未来型シューティング。
SUPER CD-ROM²
シューティングゲーム
3月19日(木)
発売
[サイキックストーム]
PSYCHIC STORM
NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。
レーザーソフト
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビルTEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット



新感覚RPG「BABEL」
スーパーCDで3月27日(金)堂々発売!!

従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。

聖剣ではなく拳銃を、魔法ではなく機関銃を、龍ではなく戦車と飛行機を、怪物ではなく強大な軍隊を、そして正義で

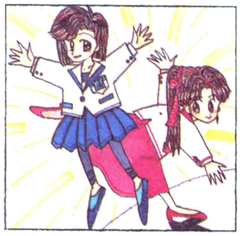


アコとマコの 今夜は2人でサイキック!!



（岡山県P・N・馬花月竜児君）

マコ：こんにちは。マコです。元気だった／
アコ：アコです。早速ですが、おハガキの紹介をしたいと思います。
マコ：今回は、岡山県のP.N.馬花月竜児さんです。
アコ：どうもありがとうネ。企画のSさんも涙を流して喜んでいたよん／
（後ろで「うそだ〜ッ」騒いでいる某Sさん）
マコ：そうそう、皆さんにお知らせすることがあります。「BABEL」の発売が３月になりました。待っている皆さん、本当にゴメンね。
アコ：開発者一同、寝ずに目を充血させ、それをさらにこすりながら、一心不乱に頑張っているところです。もうすぐだから、待っててね／
マコ：さてと、今回の本題であります「サイキックストーム」についてですが…。アコはもう挑戦したよね。どうだった？



アコ：すっごく楽しかったよ。でも、２人プレイでなきゃ先に進まないの。
マコ：また、人の後ろくっ付いていたんでしょ／
アコ：エヘッ、その通り、で、マコは？
マコ：そうねェ…やっぱ、２人プレイがいいよね。でも、アコとプレイすると、勝手にボンバーは使っちゃうし、すぐ合体変形するんだもん／
アコ：おもしろいんだもん。BGMもビジュアルも最高だし……みんなも楽しみに待っててネ／

LASER NEWS

BABELテレフォンサービス
「キャラクター編」実施中
03-5394-5585

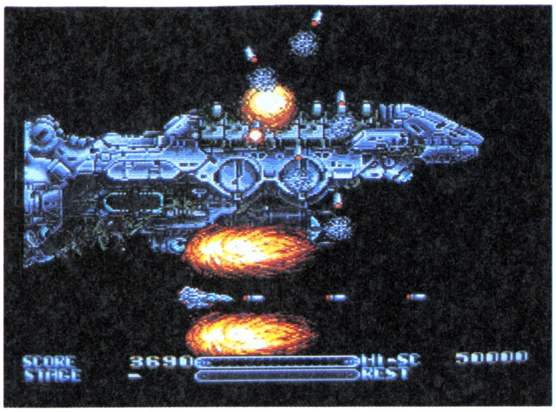
ゼル…矢尾一樹　アリサ…篠原由美
セフィア…久川綾

LASER NEWS

DATA WEST

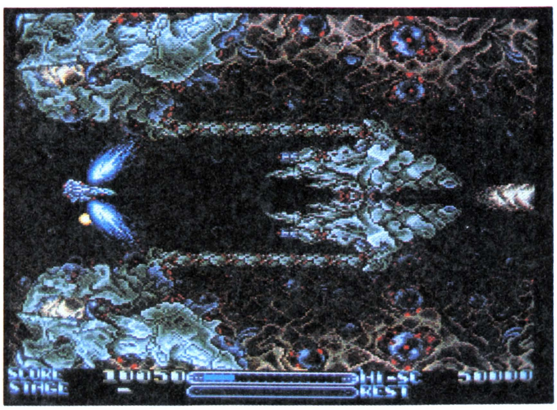
その美しいグラフィック、サウンド、オーバーブーストをはじめとした斬新なゲームシステムが大好評だった前作、「RAYXANBER II」をスーパーCD-ROM²専用にパワーアップ。その名も「RAYXANBER III」。
グラフィックやサウンドのパワーアップはもちろん、新たに搭載された「雷斬牙(ライザンバー)システム」による多弾頭ホーミングミサイル、より破壊力を増強した3種類のバックアップユニットなど、ゲームシステムもさらに充実。また、腕に自信があるプレイヤーには「マニアック」、爽快なプレイを楽しみたいプレイヤーには「ノーマル」の2種類の難易度を設定する事も可能となった。
──「3度目の挑戦(チャレンジ)」是非、受けてもらいたい。

3度目の挑戦(チャレンジ)。









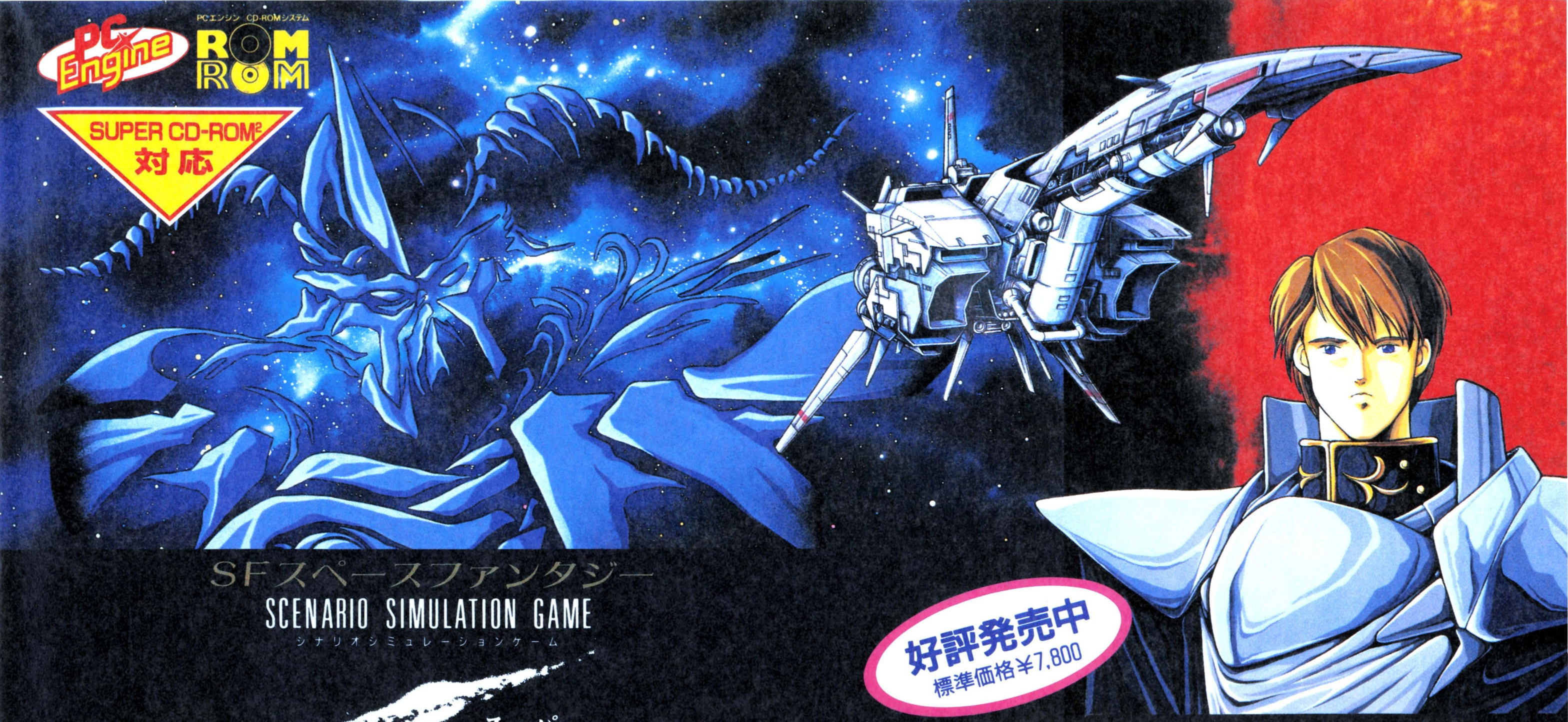
※画面写真はすべて開発中のものです。

RAYXANBER III

ライザンバーIII
4月24日発売

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社



SFスペースファンタジー
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム

スーパー
Super Schwarzschild
シュヴァルツシルト

好評発売中
標準価格¥7,800

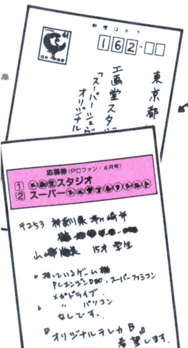
SLGの常識が変る「シナリオシミュレーション」は RPG+SLGのおもしろさ！

全部で6つのシナリオからなる「スーパーシュヴァルツシルト」は、大きなストーリィの流れの中で、ひとつひとつ、シナリオを経験していくというシステム。ロールプレイングゲームのストーリィ性の高さと、シミュレーションゲームの緻密さをあわせもったゲームなのです。

感激!!
「スーパーシュヴァルツシルト」ありがとうキャンペーン
600名に、オリジナルテレカプレゼント！

工画堂スタジオではPCエンジンCD-ROM² ゲームソフト「スーパーシュヴァルツシルト」の好評にお応えして、抽選で600名の方にスーパーシュヴァルツシルトオリジナルテレカをプレゼントいたします。下記の応募方法にしたがって、どしどしご応募ください。

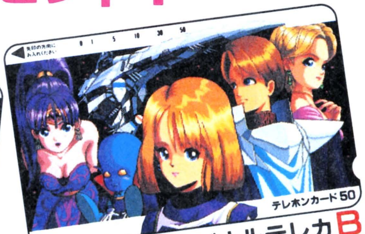
応募方法：下記の①②に入る文字をこのページ右下にある応募券に記入し、官製はがきの裏面に貼り、あなたの郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、持っているゲーム機とパソコンの種類、ほしいテレカA・Bどちらかを御記入の上、お送りください。



記入例

オリジナルテレカA





オリジナルテレカB

お送りいただいた中から、抽選で600名（A・Bそれぞれ300名ずつ）の方に写真のオリジナルテレカをプレゼントいたします。

① ●●●スタジオから発売されたPCエンジンCD-ROM² ゲームソフト ②「スーパー●●●●●●●●●●」は、ロールプレイングゲームのストーリー性の高さと、シミュレーションゲームの緻密さを合わせ持った新しいタイプのゲームジャンル、「シナリオシミュレーション」である。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂スタジオ スーパーシュヴァルツシルト テレカプレゼント係
締切：1992年3月31日（当日消印有効）
※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■スーパーシュヴァルツシルトの資料をご希望の方は右の資料請求券をハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記の上、下の宛先までお送りください。
■工画堂スタジオでは開発スタッフ（正社員・契約社員・アルバイト・テバッガー）を募集しています。興味のある方は人事課（TEL：03-3353-7722）までお電話ください。

ねこさんちーむ　KOGADO Software Products
㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL 03-3353-7724

資料請求券
マルカツ・4月号

応募券（マルカツ・4月号）
① ●●●スタジオ
② スーパー●●●●●●●●●●


'92角川文庫 春のフェア
群雄、快進撃！
●全国の書店で実施中●

ーカーフェア

最新刊

千葉 暁&伸童舎チームA・M〈イラスト〉小林智美
白き魔王
アルス・マグナ[1]大いなる秘法 470円

前田珠子〈イラスト〉麻々原絵里依
隻腕の神の島 邂逅の章 470円

園田英樹〈イラスト〉武内啓
絶対無敵ライジンオー
僕たち地球防衛組(上) 470円

小沢 淳〈イラスト〉笠井あゆみ
蒼き炎の名
千年王国フレンティアの物語4 470円

秋津 透〈イラスト〉つなき亜樹
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー
⑩突入 430円

渡邉由自〈イラスト〉垣野内成美
デヴィル・クイーン
精霊王国④ 500円

吉岡 平〈イラスト〉やぎざわ梨穂
異聞・山陽酔虎伝（いぶん さんようすいこでん）
妖世紀水滸外伝 390円

王領寺静〈イラスト〉安彦良和
剣奴王ウォーズ②
異次元騎士カズマ 470円

安田均＝原案 友野詳＝著〈イラスト〉弘 司
夜明けに笑う冒険者 完結
コクーン・ワールド3 560円

飛火野耀〈イラスト〉藤原カムイ
イース2
異界からの挑戦 430円

林葉直子〈イラスト〉服部あゆみ
恋の方程式 教えて 470円

山浦弘靖〈イラスト〉大西順子
赤いローソクは死を招く
恋少女占い探偵団 470円

栗本 薫〈イラスト〉吉田秋生
終わりのないラブソング3 470円

定価には消費税が含まれています。

テレカ&ポストカード

スニーカーフェアプレゼント

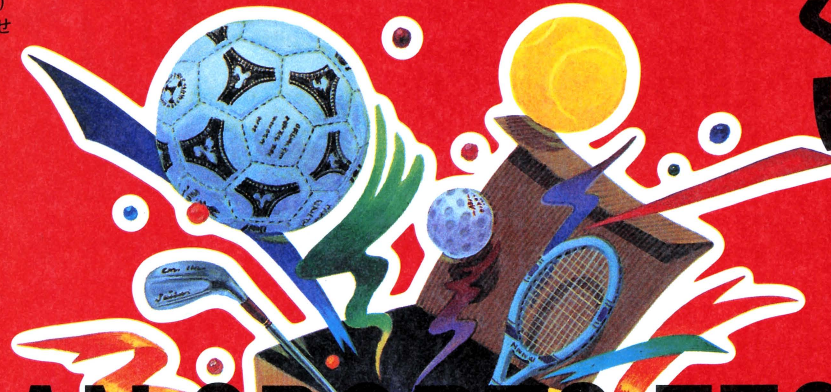
新刊およびフェア作品の帯に付いている応募シール2枚を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業を書いて下記宛にお送りください。抽選で200名様にサイレントメビウスのオリジナル・テレホンカードを、応募者全員にもれなくオリジナル・ポストカード6枚セットをプレゼントいたします。　応募先／〒102東京都千代田区富士見2-10-36飯田橋郵便局留置「'92角川文庫春のスニーカーフェアプレゼント」係　締切／3月31日(当日消印有効)

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレフォン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月〜金曜の午後2時〜6時)

SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system PC Engine

あけて、びっくり!!

2月28日発売!!
税別価格 5,900円



HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマンスポーツフェスティバル

1枚のCDに、なんと3種類のゲームを収録。いずれも4人までのマルチプレイ対応。
新作、旧作をおりまぜたヒューマンのスポーツゲーム。こんなおいしーソフト、見たことないぞ。



ファインショットゴルフ

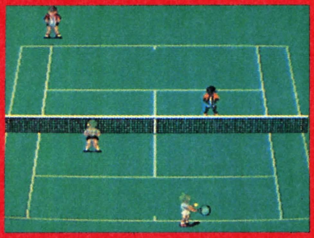
アダルト感覚で楽しめるゴルフゲーム。トッププレイヤーたちを相手に全18ホールで決戦だ。対戦が熱い4人同時プレイも可能。



フォーメーション・サッカー

ヒューマンカップ'92

90年ファミコン通信BHS大賞スポーツゲーム部門第一位に輝いたヒット作「フォーメーション・サッカー」の92年版。



ファイナルマッチテニス

レディース

前作の「テニス」で遊んでいて誰もが思った疑問。「どうして女子選手がいないんだ!」というわけで今度は全員女子選手だ。

■あて先:ヒューマン株式会社「ファインショットコンテスト」係まで

ファインショットコンテスト開催!!

業界初、1枚のCDに3種類のゲームが収納されたおいしーソフト「ヒューマンスポーツフェスティバル」に、豪華賞品が貰えるおいしー企画!ファインショットゴルフのストロークモード、全18ホール終了時のスコアを写真かビデオに撮ってご応募ください。



集まれ!! 腕自慢。

最優秀者にPCエンジンLTプレゼント。
その他上位優秀者にも豪華賞品プレゼント。
またチャレンジ賞として、応募者全員の中から抽選で200名様にテレフォンカードをプレゼント。

★4/30発売本誌広告にて中間成績発表、5/30発売本誌広告にて最終成績発表いたします。

■ヒューマンくらぶ会員募集中!ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書&申込書を送らせていただきます。



を呼べるけど、このコンサートに失敗したときのメッセージで、秘書は次はだれを呼ぼうというんだっけ？　タレント名を答えてね。

問18 『スーパー桃太郎電鉄』の４月のイラストは、お花見をしている桃太郎くんたちのイラスト。このイラストの中で舞い散る桜の花びらは、ある言葉になっています。何と読めるでしょうか。

問19 『スーパー桃太郎電鉄Ｉ・II』で〝勝浦駅〞の左側にある動物は何かな？

問20 『スーパー桃太郎電鉄』の東北地方の物件駅（目的地を含む）で、『スーパー桃太郎電鉄II』では、赤のマイナス駅になって消えてしまった物件駅の名前は？

問21 『スーパー桃太郎電鉄』のカード売り場で〝きゅうこうカード〞の値段は1000万円でしたが、『スーパー桃太郎電鉄II』では1000万円値上がりして2000万円になりました。では、〝リニアカード〞は、『II』でいくら値上がりしたかな？

問22 『スーパー桃太郎電鉄II』のタイトル画面で、桃太郎の腕章にかかれているイニシャル２文字は何ですか？

問23 『スーパー桃太郎電鉄II』の〝仙台〞の真下の駅は何の駅でしょう？

問24 『スーパー桃太郎電鉄II』の女湯は、いったいどこにあったでしょうか？　都道府県名で答えてね。

問25 『スーパー桃太郎電鉄II』のイベント〝鈴鹿Ｆ－１グランプリ〞の６人のレーサーのうち、予想収益が最高倍率のレーサーはだれ？

点数でわかる!! 合否判定チェック表

0点	１問ぐらい正解してほしいもんじゃのぉ。学問所には入れんぞ！　喝!!
4〜20点	「もうすこしがんばりましょう！」クラス。でも、カルトな問題だから深刻にならんといてね。
24〜40点	学問所合格まであと一歩！　ファイトーッ！　いっぱーつ!!
44〜60点	学問所合格ライン、スレスレ!!　でも、カンニングしないでこの成績は優秀。
64〜80点	学問所絶対合格圏の立派な成績じゃ。こんなによく答えられるほど遊んでくれて、本当にありがとう!!　作者冥利につきるぞ!!
84点以上	グレイトな成績じゃ！　奨学生か特待生間違いなし。だが待てよ。どうしてこんなにも答えられるの？　ゲームばっかりやってちゃいかんよ！

解答編

文責　さくまあきら

１ リュウのくびかざり。裏技で宝ひとつもなしで銀次に会うとそこだけのメッセージが出るぞ。２ だだだだだだだ　ぢぢぢぢぢぢぢ　どどどどどどどどん！３ (超)シリーズVOL・3。なのに２番めに出た。先に出るはずだったのは『ファザナドウ』。４ すし、うなじゅう、フグりょうり。５ ２万両。６ いや〜ん、ばっか〜ん。７ だいこん。８ 堀井雄二氏。さすがに馬鹿らしくてやめた。最初「ドラクエや」にするつもりで電話したら、それは著作権に触れるかもといって、これなら大丈夫といったネタをそのまま使ってしまった。９「待たせたな、ＰＣエンジン」。偉そうなコピーだ!!10 ばんざい！スタジオ。11「いわさきはえがへた」（岩崎は絵がヘタ…と読む。岩崎とは岩崎啓真氏のことである）。12 ももきち。13 先頭から赤鬼５匹、青鬼５匹、銀の鬼２匹、金の鬼１匹で、合計13匹。14 ぶんしんの術とかくらんの術。15 ボンビーアタック！16 ふゆうの術。17 みなみはじお先生。18 アホ。19 牛。マザー牧場だよ。20 八戸駅。地元の人、ゴメンね。21 ８０００万円から１億円で、答えは２０００万円。22 ＭＲ。ＭＯＭＯＴＡＲＯ・ＲＡＩＬＷＡＹＳの略だよ。23 赤。目的地の近くは赤だらけはお約束。24 北海道登別温泉。モデルは第一滝本館。私が一番好きな温泉です。25 さどる。

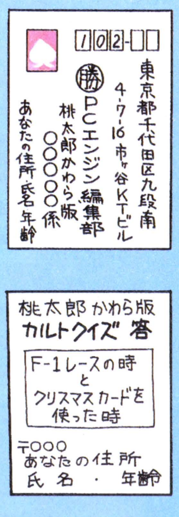
プレゼントが当たる スペシャル ビッグカルトクイズ

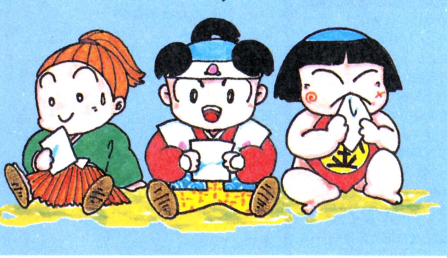
『桃太郎伝説外伝』の「貧乏神伝説」中の〝銭王の町の遊覧船〞の曲は『スーパー桃太郎電鉄II』でも、２つの場面で使われてるのです。さあ、どの場面と、どの場面で流れたでしょうか？　「音楽室」なんて答えはナシだよ。イベント名で答えてね。

応募のきまり

答えのわかった人は、ハガキに答えはもちろん、住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、「桃太郎かわら版」に送ってね。正解者の中から、抽選で10名様に特製テレカ＆『スーパー桃鉄』手書き設定資料をプレゼント!!　ドンドン応募しよう。

見本





勝 桃太郎かわら版

版元 さくまあきら＆桃太郎チーム

超難問 キミは合格できるか？ 桃太郎 カルトクイズ・スペシャル

桃太郎学問所入学模擬試験問題

制限時間30分　各問４点100点満点　攻略本などの持ち込み不可

問1 『桃太郎伝説』で桃太郎が集めたかぐや姫の５つの宝物のうち、旅の途中でスリの銀次に盗まれてしまった宝物は何かな？

問2 “ろっかくの術”を使ったときの擬音は「ろっかくーん」ですね。では、“だだぢぢの術”を唱えたときの擬音を正確にいってみよう。

問3 『桃太郎伝説』（ＦＣ版）は、ハドソンの○○○シリーズのＶＯＬ．○だったのです。空欄をうめてね。　（　　　　　）シリーズのＶＯＬ．（　）

問4 『桃太郎伝説』の“きぼうの都”にある“料亭いしい”のメニューを、すべてあげてみよう!!　全部で３種あるぞ!!

問5 簡単には見つからない『桃太郎伝説ターボ』の“ぶんぶくちゃがま”。でも、売るとすご～く儲かるんだよね。何両で売れたっけ？

問6 敵キャラ“ばっかん鬼”は、「ばっかーん！」という擬音で攻撃しますが、じつは別のセリフが用意されていました。本当はどんなセリフ（擬音）だったのでしょうか？

問7 『桃太郎伝説ターボ』の“たびだちの村”の畑を耕している農民が50年も作り続けている作物は何かな？　野菜の名前を考えてね。

問8 超難問！『桃太郎伝説』の特別な店“ルーのかがみや”の名づけ親はいったいだれでしょうか？

問9 桃太郎シリーズがファミコンからＰＣエンジンに参入したときの、広告のキャッチコピーは何といったでしょうか？　『スーパー桃太郎電鉄』『桃太郎活劇』『桃太郎伝説II』などのタイトルも一緒に発表されたぞ。

問10 『桃太郎活劇』のエンディングの舞台となるスタジオの名前は何？　スタジオに大きく書いてあったよね。

問11 『桃太郎活劇』で、全部の敵キャラを見られる“びじゅつしつ”に入るための“じぞうのうた”は、どんなパスワードだったかな？

問12 『桃太郎伝説II』では、あのスリの銀次もおかみさんをもらって料亭を継いでいたよね。なんと子供もできちゃってたっけ。さあ、その子供の名前は？

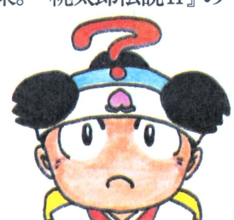
問13 『桃太郎伝説II』の“ならび洞窟”のうち、抜け道の洞窟に立ち並んでいく手をさえぎる赤鬼や青鬼がいたのを覚えてる？　あの鬼たちは全部で何人いたかな？

問14 『桃太郎伝説II』で、夜叉姫が仙人の修行を受けずに、最初から修得している術は何と何かな？

問15 戦隊モノでは「ゆけ!! ビッグサンダークラッシュッ!!」とか叫ぶのはお約束。『桃太郎伝説II』の敵キャラ“びんぼう戦隊”も、叫びながら特殊攻撃をしかけてきたね。さて、その独自の攻撃法の名は？

問16 『桃太郎伝説II』で女湯を見るためには、ある術を使わないとダメだよね。それは何の術だったかな？

問17 『スーパー桃太郎電鉄』のイベント、有名タレントのホテルショーは、“ジャイケル・マクソン”“ユーミソ”“サンザン・オールスターズ”など



新装開店

SOFT HIT CHART

勝PCエンジン

■発売前人気ソフトベスト10 ——《どのソフトが一番人気があるのかな？》



天外魔境II卍MARU

前回	1—
ハドソン	
RPG・SCD	
7,800円	
3月26日発売	
1000点	

開発の人に聞いたところ、このゲームの平均プレイ時間は80時間ぐらいという話。なんともまったくすごいゲームだね。



ロードス島戦記

前回	2—
ハドソン	
RPG・CD	
価格未定	
夏発売予定	
405点	

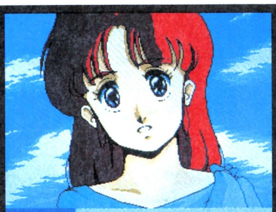
ファンには待ち遠しいソフト。発売に備えて、もう一度ＯＶＡを最初から見直してみては？よりゲームが楽しめると思うよ。



モンスターメーカー

前回	6⬆
NECアベニュー	
RPG・SCD	
価格未定	
発売日未定	
387点	

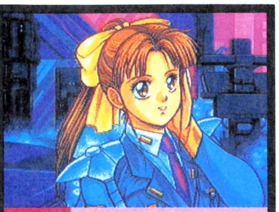
おなじみのカワイイキャラたちが大活躍するＲＰＧ。発売日はまだ未定なのにすごい人気だ。アベニューさん早く出してくださいよぉ。



イースIV

前回	—⬆
ハドソン	
RPG・SCD	
価格未定	
発売日未定	
368点	

『IV』は、ＰＣエンジンオリジナルで、今回のお話は『II』と『III』の間。はたしてどんなゲームになるのかな。(写真は『Ｉ・II』)



サイレントメビウス

前回	4⬇
角川メディア・オフィス	
RPG・SCD	
価格未定	
夏発売予定	
283点	

原作の人気に負けないような素晴らしいゲームにしようと、目下全力で開発を続けているというので、首を長くして待とう。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
6	—⬆	96	源平討魔伝 巻ノ弐	ナムコ	6,800円 4月7日	ACT・4M
7	—⬆	93	ドラゴンナイト2	NECアベニュー	未定	RPG・SCD
8	—⬆	92	天地を喰らう	NECアベニュー	未定	ACT・CD
9	—⬆	87	BURAI II	リバーヒルソフト	未定	RPG・SCD
10	—⬆	77	コズミック・ファンタジー3	レーザーソフト・日本テレネット	未定	RPG・SCD

待ちに待っていた『天外魔境II』がいよいよ来月発売になる。長らく占有していた１位の座も今回が最後だけど、まるでラストスパートのように２位の『ロードス島戦記』を大きく引き離した。この後はいよいよこの下のチャートで、無敵の王者に挑むわけだけど、はたして『天外II』は『イースＩ・II』を超えるのだろうか？　その他の動きでは、前回上位にいたコナミのSTG２本が発売になって、ますますRPGの占有率が高まったね。

■発売中人気ソフトベスト10 ——《読者が一番好きなゲームに投票した結果は？》

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル
1	1	235	イースＩ・II	ハドソン	RPG
2	2	136	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	RPG
3	3	92	SUPER桃太郎電鉄II	ハドソン	ETC
4	4	46	F1サーカス'91	ニチブツ	SPG
5	5	39	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG
6	8⬆	36	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	ヒューマン	SPG
7	—⬆	30	バニラシンドローム	ニチブツ	ETC
8	—⬆	29	マジカルチェイス	パルソフト	STG
9	6⬇	27	ボンバーマン	ハドソン	ACT
10	—⬆	18	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT

2位ドラゴンスレイヤー英雄伝説



⬆パソコンでは続編が出るらしい。ＰＣエンジンにも移植されるのかなぁ。ワクワク。

年間チャート発表も終わったところで、一気に模様替えしたソフトヒットチャート。発売前の人気ソフトを大胆にフィーチャーしてみたんだけど、どう？　今後もマイナーチェンジはするけどね。

1 月 31 日 付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータ・読者アンケートの結果をもとに、編集部が独自に作成したものです。

■売り上げベスト10

先月1か月のソフトの売り上げを集計

順位	前回	ソフト名	得点	メーカー名	画面	コメント	価格	発売日	ジャンル・メディア
1	1	SUPER桃太郎電鉄II	1338点	ハドソン		『II』では、カードの種類やイベントの数も増えているので、前作以上にハマれることまちがいなしなのだ。しかし、あの「キングボンビー」だけはどうにかしてほしいよね。まったく。	6,800円	12月26日発売	ETC·6M·BU
2	5 ↑	ワールドジョッキー	387点	ナムコ		一度は順位が下がったものの再び浮上。根強い人気を見せている。いろいろなパーティプレイで盛り上がるのにもむいているし、1人プレイでも結構ハマってしまうんだよ、これが。	5,800円	9月20日発売	SPG·2M
3	2 ↓	SUPER CD-ROM² 体験ソフト集	302点	ハドソン		最初の部分だけだけど『天外魔境II』と『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の両方のソフトが遊べてしまう。しかも安い！　これからも、こういったお試しソフトがどんどん発売されるとうれしいよね。	1,000円	12月13日発売	ETC·SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
4	— ↑	221	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	7,800円 12月6日	SLG CD
5	— ↑	215	F1サーカス'91	ニチブツ	6,900円 7月12日	SPG 4M BU
6	— ↑	203	ゲンジ通信 あげだま	NEC HE	5,800円 12月13日	ACT 4M
7	— ↑	164	忍者龍剣伝	ハドソン	6,500円 1月24日	ACT 4M
8	3 ↓	160	バニラシンドローム	ニチブツ	6,900円 10月25日	ETC 両CD
9	— ↑	146	ドラゴンセイバー	ナムコ	6,800円 12月27日	STG 4M
10	10	139	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	ハドソン	6,800円 10月25日	RPG SCD

先月同様『SUPER桃太郎電鉄II』が他に大きく差をつけてトップに立った。というか、年末年始なのに『桃鉄II』以外ほとんどヒット作がなかったという、ちょっと心配な状況なのだ。最近は多くの機種で毎月さまざまな魅力的なタイトルが出るし、1本のソフトの値段が高くて、ユーザーも選びに選んで買うのだろう。昔のようにPCエンジンのソフトだからある程度売れるという読みはもう通じない。これからはさらにCDロムという独占的な利点が薄らいでますます苦しいかもしれない。他機種のソフトもひっくるめた中で勝負できるソフトが増えてほしいね。

■ディスカウント情報

秋葉原のソフト店の実売価格なのだ

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)	割引率
忍者龍剣伝	4,700円	2.8割引
太平記(NHKエンタープライズ)	4,800円	2.6割引
ちびまる子ちゃん	4,800円	2.9割引
ウルトラボックス6号	4,300円	2.6割引
スーパーシュヴァルツシルト	[illegible]	3.2割引
ドラえもん のび太のドラビアンナイト	3,900円	3.3割引
バブルガムクラッシュ	5,400円	2.5割引
らんま½ とらわれの花嫁	4,600円	3.2割引
太平記（インテック）	4,600円	3.2割引
R-TYPE Complete CD	5,300円	2.9割引
ドラゴンセイバー	4,800円	2.9割引
マイト&マジック	5,400円	2.5割引
サイバードッジ	5,100円	2.5割引
沙羅曼蛇	3,800円	3.7割引
SUPER CD体験ソフト集	650円	3.5割引
アイドル花札ファンクラブ	6,400円	2.8割引

ゼット

ソフト名	売値(税込)	割引率
忍者龍剣伝	4,800円	2.8割引
太平記(NHKエンタープライズ)	4,800円	2.8割引
ちびまる子ちゃん	5,200円	2.6割引
ウルトラボックス6号	4,300円	2.8割引
スーパーシュヴァルツシルト	5,400円	3.3割引
ドラえもん のび太のドラビアンナイト	4,300円	2.8割引
バブルガムクラッシュ	5,480円	2.6割引
らんま½ とらわれの花嫁	4,980円	2.9割引
太平記（インテック）	4,980円	2.9割引
R-TYPE Complete CD	5,500円	2.9割引
ドラゴンセイバー	4,980円	2.9割引
マイト&マジック	5,760円	2.2割引
サイバードッジ	4,980円	2.9割引
冒険男爵ドン	4,980円	2.9割引
SUPER CD体験ソフト集	800円	2.2割引
アイドル花札ファンクラブ	6,980円	2.4割引

やはり何店か回ってみると、その店ごとにお買い得のソフトが違うので、時間の余裕があるときはぜひ何店かの価格をチェックしてから目的のソフトを買おう。その際注意しなければならないのは消費税だ。秋葉原でも内税表示と外税表示の店がある。とくに高価なハードなど買うときは、お店の人に確認してからのほうが安全だね。

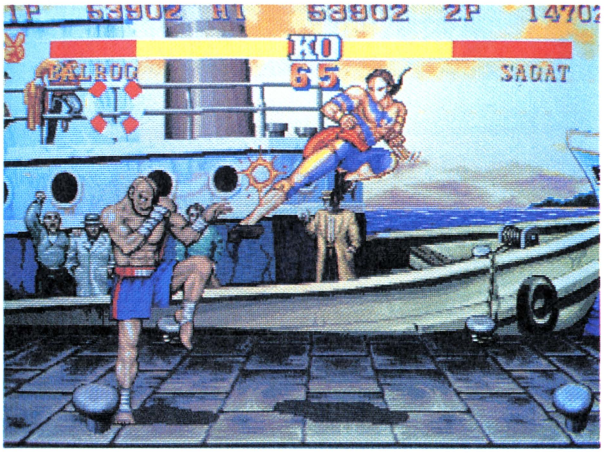
ソフトの売れ具合について店の人に聞いてみた。PCエンジンソフトの場合、とくに人気のあるソフトは発売当日から短い期間で売り切れてしまうようだ。一度売り切れるとなかなか再入荷しないので、ねらっているソフトは予約するか、なるべく発売当日に買ったほうがいいみたいだ。

●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸、おもちゃのデンマーク（愛知）

月刊ARCADE専科（アーケード）

新作アーケードゲーム徹底紹介コーナーだ!!



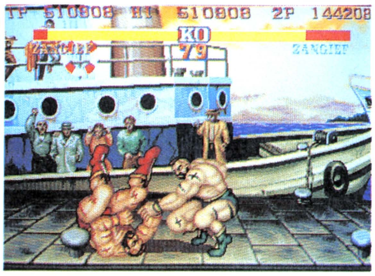


カプコン／3月頃ゲームセンターに登場



超人気の格闘ゲーム『ストリートファイターII』に驚異のバージョンアップ版が登場するぞ！　その名も『ストリートファイターIIダッシュ』だ!!

さて、気になる内容なんだけど、これまで敵としてしか登場しなかった、あの四天王を選択してのプレイができるようになったんだ。あのメチャ強いベガやバルログを自分で操作できるなんて、本当に楽しみだね！　また、1P2Pとも同じキャラクターを使っての対戦が可能になっているのも大きな特徴のひとつだ。2P側のキャラはちょっと色が変わって区別がつくようになっているぞ。他にも、知る人ぞ知る春麗の背後からのキックなどの新アクションが加わったり、リュウ、ケンの小足払いハメなどのハメ技が使えなくなったりと、キャラの強さのバランスにも変更が加えられて、対戦プレイの世界がグッと広がったのだ。さあ、今から腕をみがいて待っててくれ！



➡画面がせまく見えるぞ。青いほうのザンギエフが2P側だ。

⬆このように、ベガ対ベガなんて対戦もできる。熱い戦いになりそうだ。



⬆背景の色が『ストII』のときとちがっているのがわかるかな？

⬇試合開始と同時にベガが襲いかかった！　バイソンはどう反撃するのか？





⬆新しいアクションも加わった『ストIIダッシュ』。

アドベンチャークイズ カプコンワールド2



⬆スゴロクタイプのマップを旅するキミに、難問奇問がつぎつぎに出題されるぞ。知力、財力、時の運ですすむんだ！

カプコン／登場予定日未定

カプコンからもうひとつ、人気のクイズシリーズ『カプコンワールド2』も登場だ。ファンタジー世界を舞台にクイズを解いて冒険をすすめよう。選択する4人のキャラクターはそれぞれに役に立つ得意技を持っているぞ。出されるクイズは63のジャンルから約8000問！　キミの頭脳をフル回転させろ!!



⬅魔法使いがカワイイけど、ネコもいいかもしれない。キミは誰を選ぶ？

PCファンにはおなじみのヒューマンがアーケードに進出だ!

MAD DANCING
マッド ダンシング

ヒューマン／登場予定日未定

家庭用機ではスポーツゲームなどでおなじみのヒューマンが、ついにアーケード業界へ参入することを発表したぞ。

まずは、この3人同時プレイが可能な格闘ゲーム『マッド・ダンシング』を紹介しよう！ このゲームの特徴は、上下の移動を3本のレーンに限ってあり、1対1の戦いを重視した内容を楽しめるようにしているぞ。



⬆敵のアンドロイドをブチ壊してすすめ！



⬅選んだキャラによって、戦い方が変わるぞ。





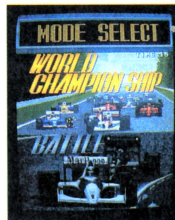
➡うまく敵のスキをついて、連続技で攻撃！

⬅ゲージがたまると、ハデな必殺技が使える。

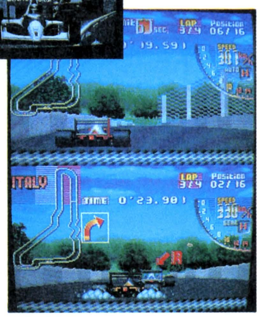
FRONT ROW
フロント ロウ

ヒューマン／登場予定日未定

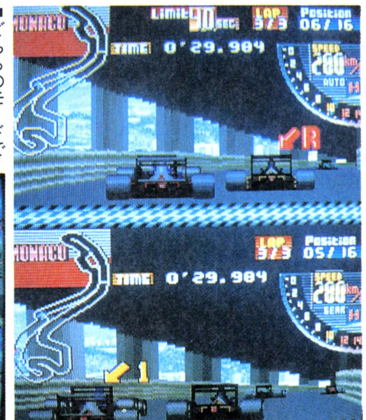
ヒューマンのアーケード新作がもうひとつ。F1レースの『フロント・ロウ』だ。ゲームは全6戦のワールドチャンピオンシップモードと、2P対戦のバトルモード。チャンピオンシップでは時間制限のほかに、ラウンドごとのライバルに勝たないと次へすすめないぞ。がんばれ！



⬅どちらのモードでも、9チームの中から好きなチームを選択できる。キミのごひいきはどこかな？



➡あのセナ（？）たちが、ライバルとしてたちはだかるぞ。



⬆『フロント・ロウ』とは、スターティンググリッドの先頭のことだ。ぶっちぎれ！

連載 第14回 ナムコのな

Presented by
スーパー激烈社員 御所脇ヒロリン

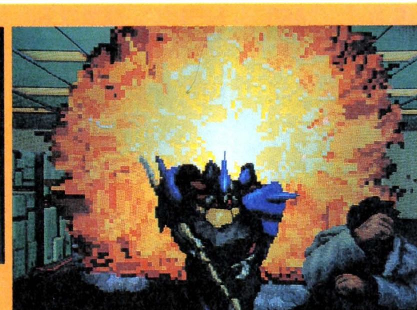
毎度、おなじみの御所脇です。今回は、超破壊ゲーム第2弾!!『スティールガンナー2』の紹介だ。



⬆高速戦闘の興奮がいまよみがえる!! 連射につぐ連射で敵を破壊せよ！

あのガルシアとクリフが帰ってきた。新たな敵は、世界征服を企む謎の軍団VANGUARD。もちろん、帰ってきたのは主人公の2人だけではない。愛機ガーゴイルマークⅡも戦闘能力をアップして登場だ。思う存分暴れまくれるぞ。敵キャラクターは不気味でさまざまなタイプの機械生命体。イカすセンスと、スピード感あふれるガン・シューティング『スティールガンナー2』に乞うご期待。最強の戦士ジークを倒すのはキミだ!! 健闘を祈る！





⬆➡ド派手で、迫力のあるグラフィックが、またまたキミの戦闘意欲をあおるのだ。

Steel Gunner2登場!!



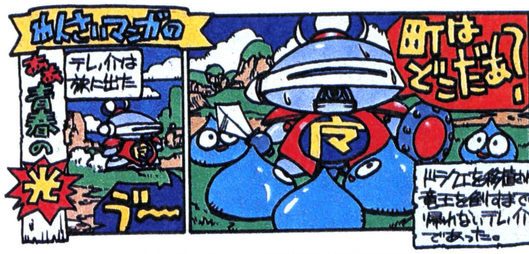
⬅基本操作は前作同様だ。

テレの介のアーケード特選情報

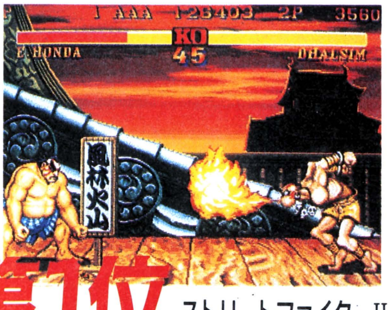
どうもテレ介でゴンス。次号でいよいよ紹介予定の、AOUショーに関する情報を今回はお伝えしよう。まず、ショーの目玉となりそうなタイトルなんだけど、カプコンの『ストⅡダッシュ』、ナムコの『ファイナルラップ3』、タイトーの『ウォリアーブレード』、DECOの『ダークシール2』って感じらしい。特にタイトーの新作は、久々の2画面モノということなので期待だぞ。はたして、どんな爆裂ゲームが登場するかお楽しみに!!

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報

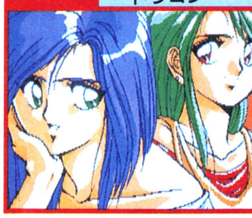


今月の人気投票Best5

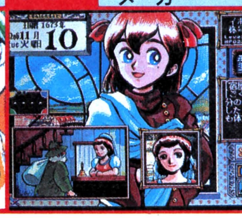


第1位 ストリートファイターII

第2位 エメラルドドラゴン



第3位 プリンセスメーカー



第4位 ファイナルファイト



第5位 ファイナルファンタジー



移植人気投票結果〈1月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1 —	1245	ストリートファイターII	アーケード
2	2 —	637	エメラルドドラゴン	パソコン
3	7 ↑	601	プリンセスメーカー	パソコン
4	4 —	529	ファイナルファイト	アーケード
5	3 ↓	452	ファイナルファンタジー	ファミコン
6	5 ↓	450	ドラゴンクエスト	ファミコン
7	8 ↑	268	ドラゴンボールZ	ファミコン
8	18 ↑	254	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
9	6 ↓	237	三國志II	パソコン
10	10 —	230	銀河英雄伝説	パソコン
11	9 ↓	203	サーク	パソコン
12	11 ↓	169	サイレントメビウス	パソコン
13	17 ↑	156	マーベルランド	アーケード
14	14 —	148	グラディウスII	アーケード
15	34 ↑	141	ゼクセクス	アーケード
16	28 ↑	126	キャプテンコマンドー	アーケード
17	27 ↑	120	フレイ	MSX
18	20 ↑	102	ダイナソア	パソコン
19	15 ↓	100	信長の野望（武将風雲録）	パソコン
20	16 ↓	94	キング・オブ・ドラゴンズ	アーケード

『プリンセス〜』上位旋風巻き起こるか!?

やあやあ、今月も移植月報アワーがやってきたよん。今回のチャートでの目だった動きは、なんといっても『プリンセスメーカー』の強さだね。前回はさすがに落ちこんだものの、見事に上位返り咲き。今後も安定した得票を続ければ、台風の目となる可能性大アリだぞ。ところで、相変わらずキングの座を誇る『ストII』なんだけど、次回でいよいよ1万票突破が確定だ。さっそく移植月報社では、カプコンへの直訴を敢行する予定（これで何回目だっけ……）。お楽しみにね!!

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	27831	ドラゴンクエスト	11	5034	三國志
2	14455	ファイナルファイト	12	4588	魍魎戦記　摩陀羅
3	14105	ファイナルファンタジー	13	4530	エリア88
4	12766	テトリス	14	4426	信長の野望（全国版）
5	12438	エメラルドドラゴン	15	3591	フェリオス
6	11975	グラディウスII	16	3305	グラディウスIII
7	9951	ストリートファイターII	17	3187	ドカベン
8	6251	R-TYPEII	18	3040	三國志II
9	6089	SDガンダム	19	3032	ドラゴンボールZ
10	5216	サイレントメビウス	20	2549	スーパーマリオブラザーズ

キャラクター人気投票だ！

「サブキャラ NO.1」

	名前／ゲーム名
1	カブキ団十郎 天外魔境II
2	ガイル少佐 ストリートファイターII
3	らんま らんま1/2

主人公ではないけれど、アクの強さは天下一品!! という存在のサブキャラ。今回の投票では、見事というかなるほどというべきか、圧倒的な差でカブキが1位。まだ出てないゲームなのに、こんなに人気があるってのも『天外II』のすごさかもね。さて次回は、悪役No.1でいくからヨロシク。



⬆石川県
北川麻里さん



⬇千葉県
松村奈保さん

  イラスト／しろー大野

読者の大声

☆業界を騒がせたコナミさん、もう一度騒がせましょう『ゴエモン』で!! 大阪府 2度も本誌にのった男くん☆『ドラゴンボールZ』SCDで最初から現在まで一気にやっちゃえ！ 千葉県 杉本拓士くん☆僕は信じてるよ、きっと光栄さんなら僕たちの気持ちわかってくれるよね。岐阜県 光栄続愛くん☆『プリンセス〜』はCDで声を出したりしてほしい。神奈川県 小林正弘くん テレ：んじゃまたね。



⬅東京都 森龍太くん



⬅北海道 黒坂元順くん



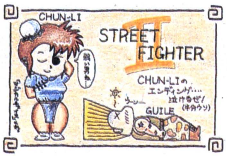
⬅広島県 服部まこさん



⬅北海道 水神有気さん



⬅千葉県 八代比登美さん



⬅静岡県 阪神的理想郷くん



⬅愛知県 のり子さん



⬅長野県 佐久間よひこさん



⬅東京都 竹下理香さん



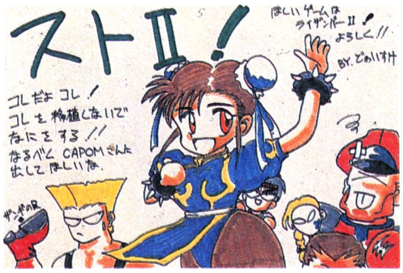
⬅神奈川県 死神13さん



⬅東京都 伊藤昭太くん



⬅大阪府 君が代・津田くん



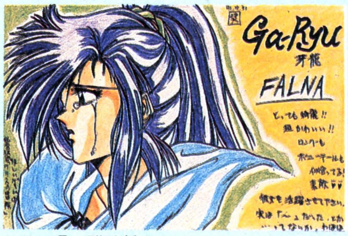
⬆香川県 どわいすけくん

Ga-Ryu倶楽部 Vol.3

GALLANT ROYALBLUE

ライトスタッフ公認
㊔PCバックアップ

えーっと、今回はちょっと興味深い情報をお伝えするぞ。なんと、次号の移植月報コーナーでグローディアへの直撃質問&直訴が掲載される予定なのだ!! とにかくこの「Ga－Ryu倶楽部」だって、もとはといえば『エメドラ』移植希望の声から始まったもの。全移植希望者は絶対次号を見るべしっ!! だぞ。それから、そろそろスタッフ参加希望も一時締切り、いよいよ事務局を開設するんで連絡がいったらよろしくね！



⬆秋田県 雅狼奨さん

今月のNO.1ハガキ

選ばれたのは新潟県の渡辺裕子さん。「牙龍」本編が始まるその日まで、しばらく待っててね。



PC化に向けての意見

☆PC化はもちろん賛成です。さらにOVA化などもいかがでしょうか？ 栃木県 谷畑唯史くん ☆戦闘シーンをブラウン管のすみからすみまで使うようなのがいい。 岩手県 爆発マシーンくん ☆「Ga-Ryu」のPCエンジン化？ あたりまえだろ！ 兵庫県 やっぱ山のミコくん ☆うう……ファルナもタムも前の方が好きだあっ。滋賀県 近江律彦くん テレ：まだまだ意見待ってるよん。



⬅富山県 Y・Nさん



⬅静岡県 跳龍KOくん



⬅千葉県 タムリン百貨店くん



⬅岐阜県 ほえほえくん



⬅岐阜県 中田喜八郎さん

おたより募集中

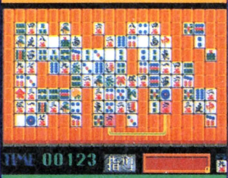
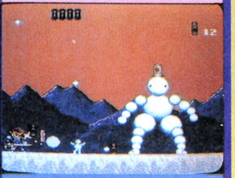
この移植月報へのハガキの書き方は全コーナー共通で、表に住所・氏名・年齢・電話番号を、裏にそれぞれのコーナーへの投稿内容（移植希望は3本まで）と欲しいソフト（できるだけ発売中のもの）を1本書いて送ってネ。毎月5名様に希望のソフトをプレゼントしちゃうぞ。

あて先：東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㊔PCエンジン編集部「移植」係まで。たくさんのハガキを待ってるよん！

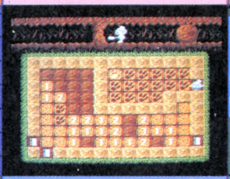
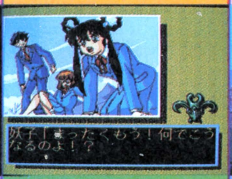
〈ソフト当選者発表〉今月の幸運なる当選者は、鳥取県 ぱんすけくん、宮崎県 高野誠之くん、大阪府 DEN2さん、北海道 加藤明宏くん、京都府 本山辰也くん、以上のみなさんでした。おめでとう！

新作ソフト お毒味チャート

春の新作ソフト大特集！　どれを買おうか迷っているキミ。ぜひこのコーナーを参考に無駄のない買物を！

評論家 ＼ ゲーム名	きゅわんぷらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション	山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件	未来少年コナン	改造町人シュビビンマン3
				
	タイトー	ナグザット	RIOT	メサイヤ
	発売中／￥6,800	3月6日発売／￥7,200	発売中／￥7,400	発売中／￥6,800
全ゲーム制覇超人 **岩崎啓眞** とうとう長い長い『天外II』の開発がやっと終って、今はボーッとしている毎日です。次になにをするのかは全然決めていません。なにしましょ？ 	悪いとは思わないが、この手のパズルが好きかどうかで評価が決まるだろう。個人的にはあまり好きではないタイプのパズル。あと、声がうるさいと思った。 ●●●●● ●●○○○	西村京太郎に続く推理物。デキはいいが、グラフィックの雰囲気などに土曜の夜の推理物2時間ドラマの匂いが強い。AVGの好きな人は要チェックです。 ●●●●● ●●○○○	かなり楽しい。操作性もよく、内容とビジュアルもかなりマッチしていると思う。ただ攻撃方法がほとんど蹴りしか使えないのはちょっとつらいと思った。 ●●●●● ●●○○○	バラエティに富んだ内容なのだが、敵の攻撃がムチャなので力押しになるのと、1面の異様な長さにまいった。あと当たり判定が妙に分かりにくいと思うのだが。 ●●●●● ○○○○○
対COM無敵人間 **ウォルフ中村** 2月28日に26歳になった。数えてみれば、この欄にコメントするのも40回目。こりゃ年をとるわけだよなぁ（しみじみ）。でも気分は若い中村であったとさ☆ 	ルールが複雑そうだけれど、実はとってもシンプル。それだけに気楽に遊べ、しかもおもしろいのでハマってしまうんだよね。ビジュアルの演出も楽しいぞ！ ●●●●● ●●●○○	久々の推理モノAVGだね。とはいえシナリオが一本道なので、「推理する」よりも「主人公になりきる」つもりでプレイした方が楽しめる。操作性は、まずまず。 ●●●●● ●○○○○	キャラサイズは小さいのに、動きがコナンしてるから嬉しい。高いところから飛び降りた時、足が「ジーン」としちゃったりね。アクションはちょっと難しめ。 ●●●●● ●○○○○	多少は「万人向け」といえる難易度になったかな？（私にはまだ難しい気がするけど…）。ビームを誘導できたり、乗り物に乗れたりといった改良点（!?）はいいね。 ●●●●● ●●○○○
お気楽専門校生 **東　千里** 最近、タンスを買いました♡　配達してもらったら、なんと組み立てられたタンスが玄関の前に置かれていてビックリ。部屋に入れなくて大変だったわ。 	簡単な内容だけどクリアするのは難しいの。頭の中で牌を結びながら探していくと、夢中になってもう画面から目が離せないほど、どっぷりハマるわよ。 ●●●●● ●●●○○	TVのサスペンスものみたいでちょっぴり大人のムードが感じられるゲームだわ。料理の情報も、おもしろく盛り込まれているの。グルメにはおススメね。 ●●●●● ●●○○○	敵の攻撃が甘いから楽に進めると思ったけど、アクションのコツをつかむのが大変なの。何度もトライしているうちにじわじわとおもしろくなってくるわ。 ●●●●● ●●○○○	コミカルな物語で笑わせてくれるわ。でも今回は、画面いっぱいに飛び回ってくれるユーモラスな乗り物キャラたちがすごく気に入ったんだ♡ ●●●●● ●●●○○
爆裂ウラワザ野郎 **びいず羽岡** 家庭用ゲーム機のウラワザがたくさん詰まった単行本「ウラワザ大宝典」が定価980円で絶賛発売中！　泣きながらがんばったからゼッタイ買ってね。 	上海系の麻雀パイめくりパズルをうまくアレンジしてあると思う。だけどシンプルすぎて物足りなく感じてしまうのも事実。もっといろいろ詰まってたらな。 ●●●●● ●○○○○	AVGに横スクロール画面を導入する必要はない気がする。まあシナリオのデキはいいからサスペンス劇場ノリが好きな人にはお勧めだけど。テンポも遅めかな。 ●●●●● ○○○○○	シナリオがぶつ切れで昔アニメを見ていた人間でもストーリーがわかりにくい。アクション部分もコンティニューの設定がツラい。細かい演出はいいんだけどなぁ。 ●●●●○ ○○○○○	激ムズだった「2」よりははるかに簡単になっているのが◎。画面処理やアニメもいい仕事してるなって感じ。それでもアクションが苦手なオレには難しいけどね…。 ●●●●● ●●○○○

　イラスト／中野豪

極楽！中華大仙	サイキックストーム	パチ夫くん 十番勝負	マインスウィーパー	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	HAWK F-123
					
タイトー	レーザーソフト・日本テレネット	ココナッツジャパン	パック・イン・ビデオ	メサイヤ	パック・イン・ビデオ
3月13日発売／¥6,800	3月19日発売／¥6,980	3月13日発売／¥7,900	3月13日発売／¥6,200	3月13日発売／¥6,500	3月発売予定／¥6,800
雰囲気が変わっていて楽しいのだが、敵が固く、死ぬと立ち直りがすこぶる難しい。それと自機が大きいのが問題。少し簡単にした方がよかったのでは？ ●●●●● ●○○○○	グロいグラフィックや、面ごとに変わる雰囲気など味付けはよいと思う。だが1面がちょっと長すぎて退屈してしまう。あとボスの強度が高すぎると思う。 ●●●●● ●○○○○	いつもの『パチ夫くん』だが、新しい台によって、一気に熱くなった。前作が好きな人には絶対におススメ。しかしバックアップに対応してほしかった。 ●●●●● ●●●○○	ゲーム画面は実に味気ないが、これがなかなか面白い。しかし、後半面がパズルというより運試しの要素があまりに強くなりすぎるのはちょっといただけない。 ●●●●● ●○○○○	いわゆる美少女路線の好きな人にはかなりいいゲームかも知れないが、イマイチのテンポといい、デジタルコミックと呼ぶにはちょっと中途半端だと思う。 ●●●●● ●○○○○	いってしまえば『パワーゲイト』の改良版。前作よりも難度がアップして、再登場。とにかくグラフィックがあまりにも貧弱なのは致命傷だと思う。 ●●●●○ ○○○○○
タイトルと違ってあまり「極楽」って気はしなかったなぁ。キャラサイズが大きいから、すぐ敵の弾に当たっちゃうんだよね。ゲーム自体はいいと思うんだけど。 ●●●●● ●●○○○	グラフィック自体はとてもきれいだけど、敵の弾などが見にくいところが気になった。機体の性能差をあえて(!?)大きくしたのは、おもしろい試みだと思う。 ●●●●● ●●○○○	パチンコ部分はさすがによくできてます。本物そっくりな機種が続々と登場するし。ただ、台をチェックする際の操作性とデータを読み込む速度がイマイチ…。 ●●●●● ●●○○○	頭を働かせる必要があるゲームだ。もっとも、偶然性も大きいため（いきなり爆弾を当てることもある）、思ったよりも私は熱中できなかったんだけど…。 ●●●●● ○○○○○	絵はきれいだし声もOVAと同じだから、ファンの人にはこたえられない作品じゃないかな？ デジタルコミックだけに、純粋にストーリーを楽しめます。 ●●●●● ●○○○○	前作からかなりパワーアップを果たしたようだね。ただ、まだゲームバランスにちょっぴり難があるように感じた。爽快感はだいぶ出てきたんだけど…。 ●●●●● ●○○○○
PCというよりもファミコンを思い出させるかわいらしい音につい笑ってしまうわ。個性的なキャラが続々とにぎやかに登場してプレイを楽しませるわよ。 ●●●●● ●○○○○	とにかく注目してほしいのは、自機の変身ね！ 虫の形をしていてちょっとグロテスクだなと思うけど、すごくパワーUPするから、ガンガン進んで行けるわ。 ●●●●● ●●○○○	ただプレイするだけでなく、クギを見ることもするなんてマニアックで驚いちゃった。パチンコ台がとにかく派手だから気分よくパチンコが楽しめるよ。 ●●●●● ●●○○○	推理しながらパネルを裏返す瞬間のあの緊張感はたまらないわね。とってもシンプルな画面の中に登場するコミカルなキャラが私はお気に入りなのよ。 ●●●●● ●○○○○	神秘的でコミカルな物語が気に入ったわ。楽しいイベントは、妖子ファンには一見の価値ありね。誰でも楽しめるなじみやすさがうれしいゲームだわ。 ●●●●● ●●○○○	自機が操作しにくいから、ガンガン撃ち進むというよりは、敵の攻撃をかわすことに力が入ってしまうわ。初心者にはけっこう楽しめるゲームだと思うよ。 ●●●●● ●○○○○
何かハデな演出があるわけでなく、オレはあんまり好きじゃないけど、コンパクトによくまとまってる。背景はきれいだし、このシリーズが好きな人は買い。 ●●●●● ●●○○○	このテのキャラが登場するドラマティックSTGにしては演出が弱い。パワーアップなんかもありがちだしね。まぁ逆にそのへんが遊んで安心ってとこかな。 ●●●●● ●○○○○	景品のもらえないパチンコって楽しいのかなぁ？ まっいいけど。ゲームの出来は悪くないです。いつものあれですから、好きな人は買ってください。 ●●●●● ●○○○○	思考型パズルとしては良くできていてオシャレなんだけど、いまいちシンプルすぎるかな。ミスしたときにドキッとするのが好き嫌いの分かれめだと思う。 ●●●●● ●○○○○	この作品はゲームじゃなくてデジタルコミック。謎解きのほとんどないAVGといっていいでしょう。キャラがバンバンしゃべるし、絵も多い。好きな人向き。 ●●●●● ○○○○○	これは…何年前のSTGなんだろう？ ゲームとしては悪くないかもしれないけど、技術的に最近売れてるSTGと比較しちゃうとなぁ。それなりにムズイです。 ●●●●○ ○○○○○

私のメインディッシュ

	天外魔境II 卍MARU	川のぬし釣り 自然派	ザ・キックボクシング	夢幻戦士ヴァリス
				
	ハドソン	パック・イン・ビデオ	マイクロワールド	RIOT
	3月26日発売／￥7,800	3月27日発売／￥7,200	4月1日発売／価格未定	3月19日発売／￥6,890
岩崎啓真	作るのに恐ろしいぐらい苦労しましたが、それだけの内容はある作品だと思います。今度のにはかなり自信があります。ちゃんとしたＡＶ環境でプレイしてね。 ？？？？？？？？？？	アイデア・着想・雰囲気はすごくいいのだが、よけいな戦闘がついていること、操作性の悪さがあまりに惜しい。もう一歩練り込んで作ってほしかった。 ●●●●●○○○○○	操作を憶えるまでまったく遊ぶことが出来ないのだが、憶えると、実に燃えるデキ。操作が苦にならない人でスポーツゲームが好きなら、要チェックだ。 ●●●●●●○○○○	正直いって、ビジュアルは今回はイマイチだと思うが、ゲームはシリーズ中で最も良いと思う。しかし難度はやはり高いので、うまい人にしかススメられない。 ●●●●●●●○○○
ウォルフ中村	細かい部分まで配慮されているので、心おきなくゲームの世界にハマれます。システム、ゲームバランス、ビジュアルシーン、音楽、演出…すべてが◎だ！ ●●●●●●●●●●	システムがオーソドックスなので安心してプレイできるね。ゲームバランスやマップ配置（家の中の人と会話する際、遠回りするハメになる）はもう一息って感じ。 ●●●●●●○○○○	動きはリアルだけど、キャラサイズが小さいので今ひとつ迫力がないね。トレーニングにしろ、地味な展開になっちゃうのは仕方のないところか。 ●●●●●●●○○○	パソコン版の『I』とはかなり変わっているけど、魔法やスライディングなどにこのシリーズらしさが出ていていいと思う。内容自体にはとりたてて変化はない。 ●●●●●●●○○○
東 千里	スケールの大きな物語、演出のすごさやかっこいいビジュアルなど、作品の完成度の高さに思わず感動しちゃったよ。PCファンは必見のソフトだわね。 ●●●●●●●●●○	キャラたちがアドバイスをしてくれるから釣りを知らない人でもたっぷりと楽しめる親切なゲームよ。のんびりとプレイがしたいRPGファンにおススメね。 ●●●●●●●○○○	キャラが小さいのが残念だけど、リアルな動きが試合を盛り上げてくれるから充分楽しめるわよ。技の豊富さには感激よ！ 複合技がカッコいいのよね。 ●●●●●●●○○○	このシリーズは本当に演出に力が入っているよね。長いビジュアルも退屈しないで見れるわ。攻撃法も凝っているから見ものだよ。手ごたえのあるゲームね。 ●●●●●●●●○○
びいず羽岡	スーパーロムロム持ってたら迷わず買いなさい。素人目に斬新なところはないんだけど。CDロムであと1年は、これ以上のシナリオ重視RPGは出ないな。 ●●●●●●●●●●	大自然の中で釣りをシミュレーションするのはいいんだけど、フィールドで、人間がもぐらや野うさぎにやられるのには納得いかない。素直に釣らせてくれ！ ●●●●●○○○○○	通好みな格闘ゲーム。とにかくとっつきが悪い。なれてくれば技を繰り出すのが楽しくなってくるんだけど。あと当たり判定がわかりにくいのも惜しいと思う。 ●●●●●●○○○○	なぜ今ごろの『ヴァリスI』。パソコンで発売された昔にはハマったけど、今更なあって感じ。相変わらずムズイし。『ヴァリス』好きな人のコレクションに。 ●●●●○○○○○○

全ゲーム制覇超人 岩崎啓真

今月はそれぞれのジャンル別におススメを。AVGファンには『山村美紗サスペンス』を、ACTファンには『未来少年コナン』か『ヴァリス』。ただし『ヴァリス』の後半は例によって難度が異常に上がるので覚悟がいるぞ。STGファンは今回は見送り。あえていうなら『サイキックストーム』か難度にめげないなら『中華大仙』。SPGファンは操作の難しさとゲームの難しさが大丈夫なら『ザ・キックボクシング』。そして全員にそれなりにススメられるのが『パチ夫くん』。かなりデキがいいほうだ。

対COM無敵人間 ウォルフ中村

今月はなんといっても『天外魔境II』だね。時間がたつのも忘れてハマっちゃいました。そこかしこに見られる演出が自然で、あとから「あ、こんなことをやってたんだ」なんて思うこともしばしば。もっとも、クリアどころかまだ半分と終わらせられなかったんだけどね…。時々、目的地がわからなくなることもあったけど（「XXの南東の方角に…」なんていわれても、どこのことかわからなかったりしてね）、全体マップがあるのでそう戸惑わずにすんだし。その他では『ぎゅわん自己』、『パチ夫くん』といったところがおススメです。

お気楽専門校生 東 千里

最近のゲームはどれもビジュアルの演出が凝っていて、素敵なものが多くなったわ。物語も奇想天外だしね。今回のゲームはそういう点でみるとかなり上デキ作品が多いわ。私の場合RPGは途中でイヤになることが多いけど、『天外II』の完成度の高さは抜群よ。最後までたっぷり楽しめるおススメのゲームね。はっきりいってハマりますよ。コミカルだけど、じっくり手ごたえのあるプレイが楽しめるのは、『川のぬし釣り』『シュビビンマン３』だわ。派手な魔法が使える『ヴァリス』も注目してほしいゲームね。

爆裂ウラワザ野郎 びいず羽岡

今回はとにかく『天外II』でしょう。CDロムのRPGはこうなるとみんなが期待していたものをそのまま形にしてるもんなぁ。あまりにもスゴすぎて今後の基準にならないもん。他のゲームを比べちゃかわいそうっていう。見かけはよくあるタイプのRPGなんだけど、プレイすればスゴイことをやってるのにすぐ気づくんじゃないかな？　今後はこのテのゲームを作っている人のいい目標になるでしょう。早く『天外II』がCDロムRPGの基準だといえる日が来てほしいと心底思います。まっ、各自買って楽しんでね。

'92最新ウラワザも緊急収録

ウラワザ大宝典



困った時の最終兵器……
これで世界は安心だっ!!

PC/200・SFC/33・FC/574
MD/96・GB/95世界一!
998ゲームの
ウラワザが大集合

(勝スーパーファミコン編集部
勝PCエンジン編集部)編

絶賛発売中!!
●A5判●定価980円(税込)

ゼルダの伝説
〜神々のトライフォース〜
FFⅣ収録!

角川書店

イラスト/佐々木 晃 ©1991 TONG KING SHOW

再びドラマが動き始めた。

甦る想い。

小説版イース
待望の続刊ついに登場。



角川スニーカー文庫

イース2
異界からの挑戦

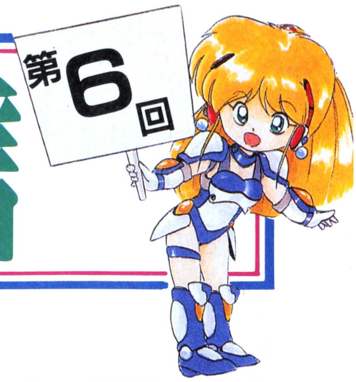
●飛火野耀 著/藤原カムイ・杉浦守 イラスト

3月1日発売430Yen(税込)

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

銀河お嬢様伝説YUNA

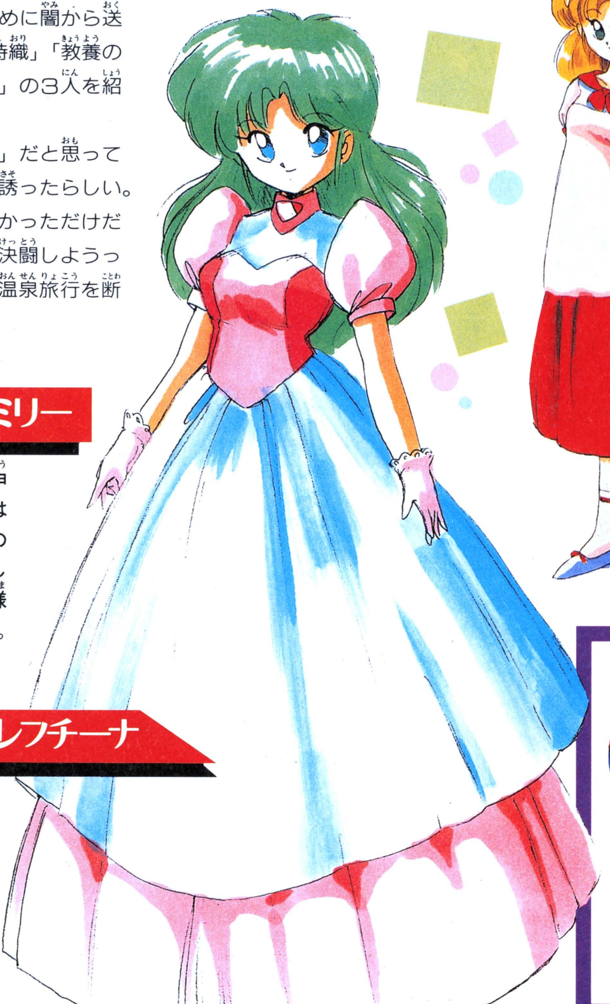
白丘台女子高通信



知らぬ間にユナのまわりは敵ばかり!?

先月に引き続き、今月もユナを倒すために闇から送られた“13人衆”のうち、「おっとりの詩織」「教養のエミリー」「ヴァイオリンのアレフチーナ」の3人を紹介しよう。

彼女たちを刺客だと思わず、「ともだち」だと思っているユナは、彼女たちを一泊温泉旅行に誘ったらしい。ユナは純粋に「ともだちと旅行」をしたかっただけだったのだが、彼女たちは「誘い出して、決闘しようっていうのね！」と、大きく誤解し、一泊温泉旅行を断った…という情報が入っている。





おっとりの詩織

あ、ど～も～。はじめましてぇ詩織ですぅ。あたしもぉ、ユナちゃんをやっつける一員らしいんですけどぉ、あたし、体が弱いんですぅ。貧血症だしぃ、トロいしぃ。それにぃ、ユナちゃん好きだから。



教養のエミリー

わたくし、エミリーと申します。いくら指令だとはいえ、ユナなんかと戦うのは不本意ですわ。わたくしの知的レベルを世間の皆様に、疑われてしまいますわ。

ヴァイオリンのアレフチーナ

わたしは、アレフチーナ。幼少の頃から音楽に、芸術に親しんでおりますの。ニセモノお嬢のユナには、ヴァイオリンのすばらしさも理解できないわね。

制作者から一言

明貴美加大明神＆ランプの精おかもら



「手足」だったおかもらは、「ランプの精」に出世したぜ。おかげで、『銀嬢伝』は順調に進んでいるぞ。これからも、応援ヨロシク！　（明貴）

銀嬢伝ふぁんくらぶ

毎度おなじみ乙女の花園・「白丘台女子高通信」では、読者の皆様からのおハガキを随時募集中で～す！

今月は、明貴大先生、おかもらくん、Dr．うらう～らをはじめとする『銀嬢伝』スタッフへの励ましのおたよりを大募集！　優秀作品はこのコーナーで発表のうえ、明貴先生直筆サイン入りハンカチをさしあげちゃいます。あて先はこの下だよ！

◆千葉県　桐生旋華さん



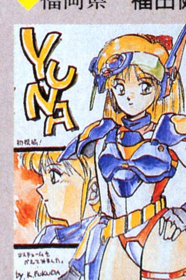
⬅プリプリみたいだね。いいぞ、いいぞ、かわいいぞ！

◆栃木県　飛鳥姫くん



⬅でかい帽子が好きなんじゃなくて、ユナの頭が大きいんだ。

◆福岡県　福田健一くん



⬅うまいなぁ。味があるっ！

 あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㊔PCエンジン編集部　白丘台女子高通信係

MAC

MACから重大なお知らせです!!

創刊号以来続けてきた「MACシステム」ですが、諸般の事情により、6月号(4/30発売)で終了させていただきます。それに伴い、以下のように終了手続きを致しますので、お手持ちのMACの点数を確認した上で、いずれかを選んでください(注意：6月号まで紙幣はつきます)。

①㊖スーパーファミコンも読んでいる人：兄弟誌「㊖スーパーファミコン」では、引き続きMACシステムを行っています。賞品に多少の違いはありますが、㊖PCエンジンのMACもそのまま使えますので、希望賞品の点数が集まるまで保存してください。

②㊖PCエンジンのみ読んでいる人：次ページで紹介している賞品と引き換えます。ただし端数は切り捨てになりますのでご了承ください。賞品引き換えの締切は、1992年7月31日(金)消印分までとさせていただきます。

③賞品未着などの問い合わせについて：MACを送ったがまだ賞品が届かない、あるいは投稿コーナーで掲載されたがスペシャルMACが来ないという人は、お手数ですが以下のことを書いて、必ずハガキでお問い合わせください（ただし1991年12月以前のものに限ります）。

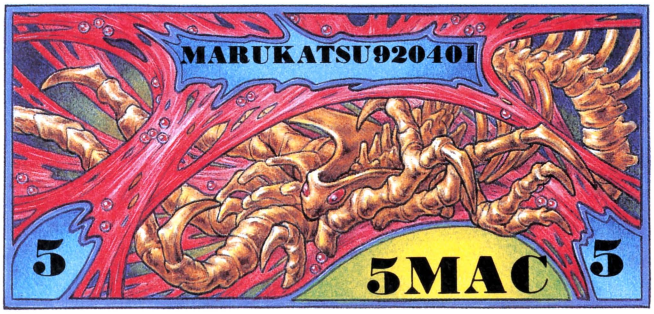
賞品未着の人：住所・氏名・電話番号・MACを送った日付（何年の何月か)、MACの点数、希望した賞品名を明記してください。

スペシャルMAC未着の人：住所・氏名・電話番号・掲載されたコーナー名および月号（何年の何月号か)、もらえるMACの点数を明記してください。電話での問い合わせは受けつけておりません。

[賞品引き換えのあて先] 〒102 東京都千代田区九段南 4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部 MAC賞品係

[問い合わせのハガキのあて先] 上記と同じ住所の、MAC管理室あてに送ってください。









イラスト／杉山真理



1月号クイズの正解と当選者発表

1月号「クイズ de MAC・その1」の答えは、"Xマス"でした。正解者多数のため、抽選で以下の30名のみなさまに2000MACをお送りします。おめでとうございます!!

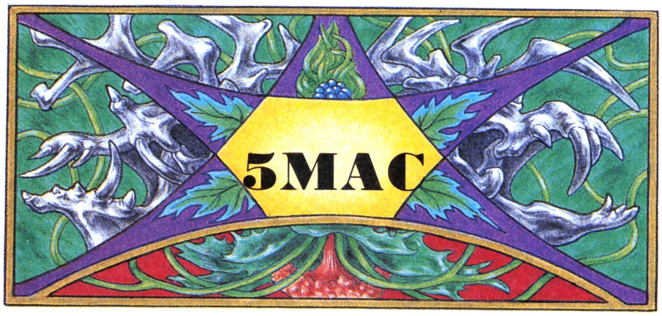
増田　桂（北海道）　浜口　司（北海道）
須藤　敏（岩手県）　永尾真一（群馬県）
高橋克昌（埼玉県）　坪島哲生（埼玉県）
庄司圭介（東京都）　野口英昭（東京都）
島崎　円（東京都）　古山孝治（神奈川県）
国領博之（神奈川県）　下田　亮（神奈川県）
仙石陽志（愛知県）　宮下匡史（愛知県）
木村陽司（岐阜県）　高木　順（岐阜県）
浜下直之（富山県）　谷口昌士（大阪府）
角野祐介（大阪府）　谷口由美子（兵庫県）
岸本健司（兵庫県）　嵯峨正威（京都府）
森川昌之（奈良県）　楠見浩朗（和歌山県）
早栗健一（鳥取県）　浅海　陽（愛媛県）
嶋村真晃（高知県）　進　順一（福岡県）
松岡　登（熊本県）　奥間　要（沖縄県）

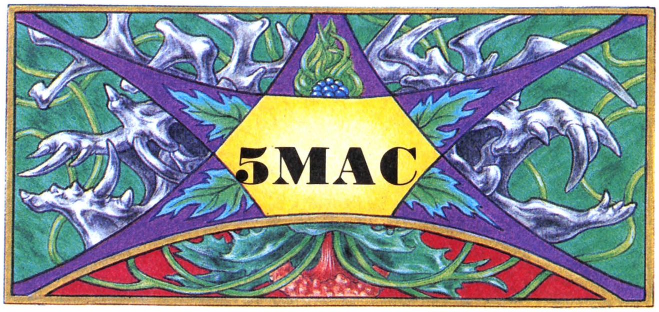
［敬称略］

1	スーパーグラフィックス	30,000MAC	2	電子手帳	25,000MAC	3	スーパーファミコン	20,000MAC	4	コードレステレホン	20,000MAC	5	ディスクマン	20,000MAC
6	デジタルパーカッション	15,000MAC	7	ポケットパノラマカメラ	15,000MAC	8	コアグラフィックス	14,500MAC	9	メガドライブ	12,500MAC	10	RCカー	12,000MAC
11	ウォークマン	11,500MAC	12	液晶テレビ	10,500MAC	13	天の声バンク	4,500MAC	14	アベニューパッド	3,500MAC	15	ターボパッド	2,200MAC
16	マルチタップ	2,100MAC	17	電卓	1,800MAC	18	㊓Tシャツ	1,200MAC	19	㊓オリジナルテレカ	670MAC	20	レコード券(500円分)	670MAC
21	図書券(500円分)	670MAC	22	文具券(500円分)	670MAC	23	㊓専用原稿用紙	300MAC	24	㊓シャープペン	200MAC	25	㊓ボールペン	50MAC

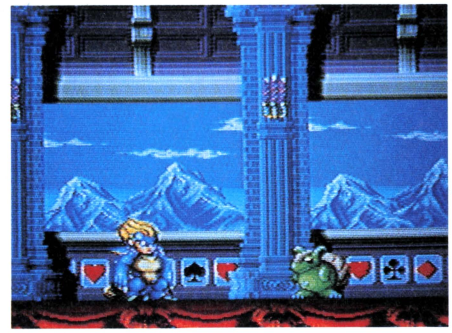








PCココロン（仮）



シュールドウェーブ／5月発売予定／価格未定

ACT

かわいいココロンがパワーアップしてPCに登場！

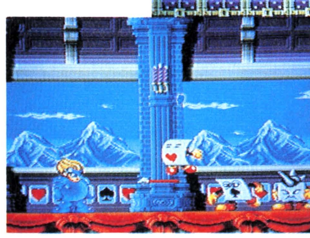
シュールドウェーブPC参入第1弾は、ファミコンから移植されたACTゲーム『PCココロン（仮）』だ。かわいい雰囲気がするこのゲーム、PC版はとってもグラフィックがキレイで、そのかわいさもぐーんとアップしているよ。まるで、おとぎの世界にいるみたいなのだ。これならACTゲームファンだけじゃなくて、女の子にも楽しめそうだね。



⬆画面の雰囲気は、とてもユニーク。次々と出現する敵を倒して、どんどん先のステージに進もう。

➡グラフィックの美しい色使いは、とてもPC参入第1作目とは思えないデキ。







⬇敵のやられ方も、思わず笑っちゃうようなリアクションなのだ。ああ、クセになりそう……。

⬅敵キャラもコミカル＆ユニークなデザイン。倒すのがかわいそう（？）。

自分で好きなキャラが作れちゃう!!

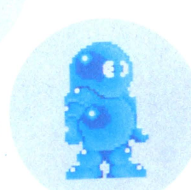
このゲームの特徴に、マイキャラの頭や胴体を替えるシステムがあるんだ。プレイヤーは、ゲームをはじめる前に、数種類ある頭や胴体の中から好きなものを組み合わせて選べるぞ。もちろん、パーツの組み合わせ方で、攻撃方法も変化するよ。



⬆これはなかなか強そう。自分で選べるのがうれしいね。



⬅選択するパーツによって強さが変わるのだ。



➡はたして、こいつの実力は？　それは、使ってみてのお楽しみ！

アイテムでパワーUPだ！

ステージの途中に出てくる各アイテムを取れば、マイキャラはどんどんパワーUPしていくぞ。これで、どんな敵が来てもへっちゃらだよネ。



⬅アイテムを逃さず拾えば、戦いはかなり楽になるよ。

人気ACTの続編が登場だ!!

源平討魔伝 巻ノ弐



ナムコ／4月7日発売／¥6,800　ACT　4M

悪夢が甦る！ 景清よ諸悪の王源頼朝の魂を討て！

今を去ること2年前、そのビッグタイトルの移植発表にPCユーザーを驚かせたあの『源平討魔伝』の続編が、ついにPCオリジナルとして登場することになったぞ!!

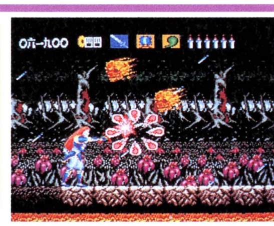
今作での大きな変更点は、まず前作でいう“BIGモード”のみになったこと。そして、アイテムや右に紹介している「剣技」が使えるようになったことだ。これにより、前作にも増してリアルかつ、迫力のアクションが楽しめるようになったぞ。感激〜っ！



⬆“BIGモード”だけになったことで、ちょっぴり難易度が高くなったかもしれないな。

4つの剣技を紹介

上段の構え



⬅上から剣を振り下ろして、敵をザックリ切る構え。

中段の構え



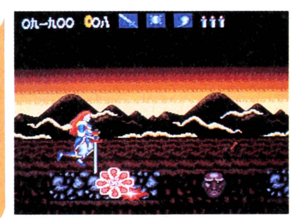
⬅この構えで進めば、常に防御をしていることになる。

下段の構え



⬅下から剣を振り上げ、攻撃後は防御の体勢に入れる。

兜割り



⬅ジャンプして、真下にいる敵を倒すことができるぞ。

天界より地獄へ、景清、再び現る!!



前作で倒したはずの頼朝の魂は、魔界を漂い裏なる日本、魔界日本にあまたの魔族を率いて再び甦った。これを知った天帝は景清を召喚し、その悪しき魂を根底から消滅させんと命じた。そして景清は、天界から頼朝の待つ地獄へと降り立つ。これから先、どんな危険が待ち受けているのかも知らずに……。

⬅雲の上で、仁王立ちをする景清。彼の心によぎるものは……!?



⬆天帝の命を受けて、再び頼朝打倒の決意をする景清。いざ、出陣！

⬇今回も登場する、ちょっとブキミな安駄婆。ヒッヒッヒの笑い声もあるぞ。





➡この「竜の道」を抜ければ、いよいよ地獄への道が開ける。もう、後戻りはできないぞ。

⬅地獄へ向けて、天界の道を急ぐ景清。これは、オープニングシーンの一部だよ。



景清の前に広がる7つの魔界を突破せよ！

第一魔界　魔界参道　魔界日本をめざせ！

このゲームは、ステージごとにいくつかのエリアに分かれているんだ。

まずはじめの第一魔界「魔界参道」は、3つの難所（エリア）に分かれている。前半は、比較的敵の数も少なくて、スムーズに進めるよ。

そして、後半では、剣を持ったガイコツが景清を待ち受けているぞ。くれぐれも、油断するなよ。



⬇前作同様、背景は2重3重の多重スクロールをするぞ。

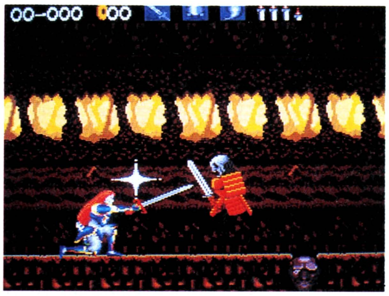


➡下突きが決まると、なかなか気持ちがいいのだ。ウフッ。

ボス　骸骨剣士



➡こいつが、はじめて戦うことになるボス"骸骨剣士"だ。意外と弱いぞ。



➡ヨロイをまとったガイコツが、景清の行く手を阻む。



➡下から槍が突き出て、景清を襲う。これに当たると、かなりのダメージを受けるぞ。



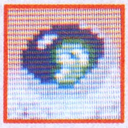
⬅この鳥居をくぐれば、次の難所へ行けるよ。



⬇"骸骨剣士"を倒したら、いよいよ日本上陸だ。

体をいやすアイテムはしっかり取ろう！

前作にも登場したろうそく、銭、米俵はいずれも、景清の体力回復には欠かせない大切なアイテム。けっこう攻撃が厳しいから、これらのアイテムは、しっかり取るようにしよう。そして、前作では重大な役割を持っていた三種の神器の曲玉と鏡は、今回たんなるアイテムとして登場するんだ。もちろん、これらを取らなくても、クリアできるぞ。



曲玉



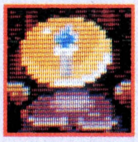
➡曲玉は、ステージの途中に出現する毒キノコから、身を守ってくれるんだ。何回か毒にさわると、消えてしまうぞ。



鏡

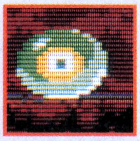


➡鏡は、雷神が出してくるカミナリなどの光の攻撃を防いでくれるんだ。これも曲玉と同じく、何回か当たると消えてしまう。



ろうそく

小さなろうそくは、体力を少しだけ回復してくれるのだ。また、大きいのだと、完全回復するぞ。



銭

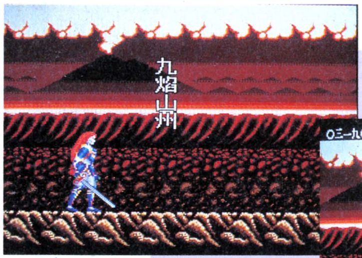
銭は、下で紹介している米俵を取るために必要なアイテム。銭10で、米俵1つが取れるよ。



米俵

米俵はろうそくと同じく、景清の体力を回復してくれる大切なアイテムだ。ありがたや。

第二魔界 九焔山州 いよいよ日本で勝負



⬅ステージのはじめには、その地方の名前が出てくるよ。なんか、難しい漢字だネ。



➡景清と、敵のツメが交差する。一瞬火花が、飛び散った。

「魔界参道」を無事抜けることができれば、いよいよ日本上陸、第二魔界「九焔山州」へと進めるぞ。ここでポイントになるのが、"雷神"を倒すと出てくる金色の鳥居。これに入ると、前作にもあったボーナスステージに入ることができるのだ。ちゃんと入って、アイテムをもらおう。



⬅ややっ、上空に薄気味悪い手が出現したぞ。



⬆足場の狭い石を、タイミングよくピョンピョンと渡ろう。落ちるなよっ！



⬆早く先へ進まないと、後ろからマグマが接近してくる。

中ボス 雷神



⬆帯のようなもので、攻撃をしてくる雷神。



➡おっ、デッカイろうそくだ。なんとか取らねば……。



⬅ここは、雨が降りしきる第3の難所だ。



➡足下が、どんどんと崩れ落ちていくぞ。早く先へ進め！



⬆上には、たくさんの魔物を生み出す魔物の巣があるぞ。いっぱいでてくる前に、倒しておこう。

ボス 魔神

大魔神出現！ どうする!?



デ、デカイ!!

アイテムで剣がパワーアップ

今作での三種の神器のひとつ「剣」は、攻撃のアイテムとして登場するんだ。前作でもあった旋風剣（今作では「旋」の玉を取ると使える）の他に、以下4つの必殺技が新たに加わったぞ。



我が剣に力が宿る



⬅特殊攻撃は、一定回数だけ使える。これは、衝撃波。



波



転



➡これは、空中を回転して、触れるものを倒していくぞ。



⬅真空斬は、空を斬り裂き向かってくる敵をやっつける。



真



炎



➡炎を帯びた剣をぶん回して、何もかも焼きつくす。

第三魔界 沙界四州 景清のライバル現る！

4つの難所が待っている「沙界四州」では、景清の宿命のライバル(?)義経が、いよいよ登場するぞ。義経にはファンがいるみたいで、けっこう人気者なのだ。



⬅画面下から、コワイ顔した魚の群れが襲いかかる。



⬆弓を持った兵士が、前方に待ち構えているぞ。なかなかの強敵だ。

⬇緑色した、変な置きもの(?)だ。近づくと、突然……なのだ。





⬅ここでは、クリアの鳥居が2つある。入る鳥居で、次のルートが変化するぞ。



➡手前の鳥居に入ったら、ここに来た。下の地形が違っていて、ムズカシそう。

中ボス 風神



⬅ここの中ボスは、風の文字を飛ばして攻撃してくるぞ。風邪ひくなよ〜ぉ。

やっぱりあったぞボーナスステージ

ある特定のボスを倒すと出てくる金色の鳥居をくぐれば、『源平』ファンお馴染みのボーナスステージに入ることができるんだ。ここでバッチリと稼いでおこうぜ。



⬅この金色の鳥居をくぐれば、おいしいボーナスステージだ。



➡前作とは、ちょっと雰囲気が違っているね。曲がまたいいんだ。

ボス 義経



➡お〜っと、こんな至近距離で弓を射ってくるなんて、ヒドイよ〜。



⬅やった！ ライバルの義経を倒したぞ。



⬅さっそうと、上空より舞い降りてきた義経。衣装もなかなかハデで、紅白にでも出るつもりなのかな？



⬆ここの難所では、じっとしていると砂に沈んでしまうので注意。

⬇『源平』お馴染みの「かなめ石」の登場だ。



オーホッホッ



➡相変わらず、ぐるぐると回って攻撃を仕掛けてくるぞ。

次なる難所へ



⬆クリアした国は、炎に包まれ真っ黒焦げになってしまうのだ。さぁ、次の国もがんばるぞ！



WRITER'S NOTE

ま、まさか『源平討魔伝』の続編が出るとは、夢にも思わなかったので、ビックリしていると同時に感動の涙を流しているのは僕だけでしょうか？ 気になる完成度のほうはというと…さすがナムコの看板ゲーム。ファンも納得のナイスなデキなのだ。超期待！ あ〜、PCエンジン持っててよかった。(ユウ)

「マクロス」がPCオリジナルで登場！

超時空要塞マクロス MACROSS 2036



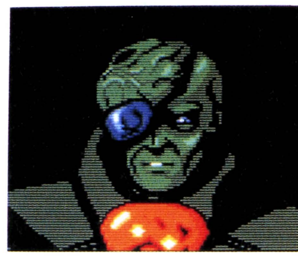
メサイヤ／4月3日発売／¥7,200　STG

スピーディーな戦闘と迫力のデモシーンに注目!!

新たな設定、手ごたえの感じられるSTG、ということでオリジナルのファンからも、STGフリークからも期待が寄せられている『マクロス』。今回は前号までの紹介に引き続き、たっぷりの新着ビジュアルとステージ内容を見せちゃうぞ!!

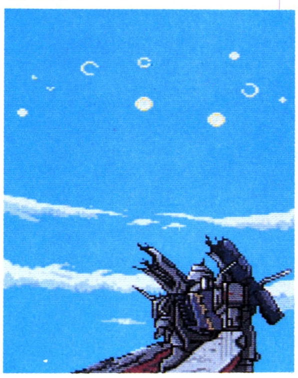


⬅なつかしい「マクロス」のタイトルロゴだ。

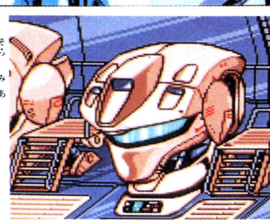




⬇戦闘を終えて帰還したコミリアと、その上官のロット。左の人物はコミリアの〝おじさま〟である。



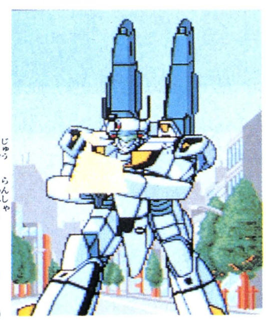




⬅空を見上げる〝マクロス〟。全長1km以上もある巨大戦艦なのだ。

➡銃を乱射するロットのバルキリー。

⬅バトロイドバルキリーの頭部。整備中らしい。

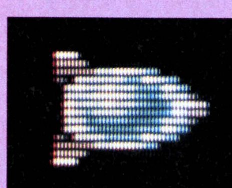






⬅ロボット形態の戦闘では、360度の方向へ攻撃できる。

通常兵器のパワーアップだ



⬆対空兵器のパワーを上げるアイテム。弾が強力になる。



⬆これを取るごとに、対地ミサイルを1つ多く撃てる。

かくれキャラ？



⬅おなじみ(？)のリン・ミンメイ。オープニングのデモにしか出ないと思いきや、かくれキャラとして登場。取れば1UPだ。

サブウェポンを装備しろ



⬆戦闘シーンで稼いだ経験値の高さによって、サブウェポンを獲得できる。全部で14種類もあるぞ。どんどん敵を倒して経験値を稼ぐんだ。



⬅これはセイレーン。バリアにもなるし、攻撃にも使えるぞ。



➡これはヒドラ。5方向への誘導弾。

⬅これは全方向を攻撃するフェニックス。少々高いが、弾幕にも使える便利な武器。

激戦のステージ4までを紹介するぞ!!

ステージ1

激戦の跡をうかがわせる廃墟と化した都市での戦いとなるステージ1。夕やけに浮かぶシルエットはマクロスのものなのか？





⬆編隊を組んで画面全体を弧を描くように飛び回る敵キャラ。赤いキャラを撃ち落とすとパワーアップアイテムを出してくれる。

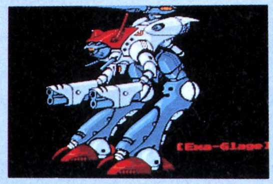
⬅前方からいきなり画面を横切ったかと思うと今度は後方から出現し、ミサイルを発射する敵。後ろから出てくる敵などは、前もってレーダーで感知することができるのだ。

BOSS

➡壊したパーツがポロポロ落ちていって、最後はまる裸になるのだ。

こいつは画面下から現れて、いきなり頭部からレーザー、腕からはミサイルを発射する。それを壊した後も、第2波が待っているぞ。

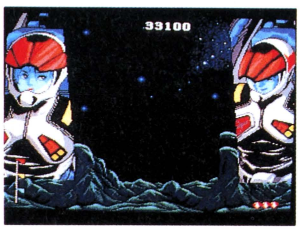




⬅それぞれのステージの冒頭で、その面のボスがビジュアルで紹介される。これはステージ1の巨大ポッドだ。

ステージ2

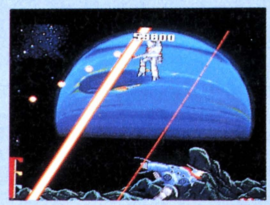
流れるいん石をよけながらの戦闘となるステージ2。青いいん石は撃てば分裂して破壊できるが、赤いのは破壊不可能だ。中ボスは耐久力があってしぶといぞ。

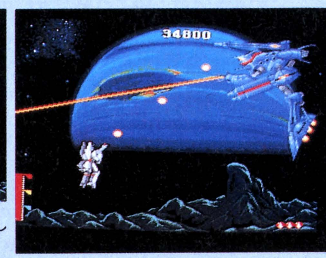


⬆SCDでは、このように戦闘中にもビジュアルシーンが入る。ちゃんと言葉もしゃべるぞ。

BOSS

➡ボスを破壊する前に艦隊攻撃が始まった。



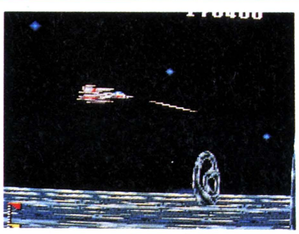


➡頭からレーザー、腕からは拡散レーザーで攻撃してくる。さらにその後二連バルカンを発射する。

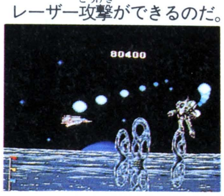
ステージ3

表面を氷で覆われた惑星でステージ3は始まる。ところどころにある氷の壁は破壊できるぞ。この壁があるとき、後ろからゼントラーディ軍のロボットが飛び出したりするので要注意。

ボスは2段構えだぞ。最初のボスを倒しても油断するな。



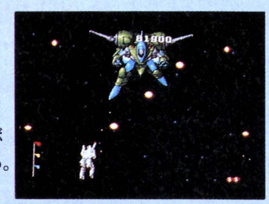
⬆ホーネットを発射。前方への強力なレーザー攻撃ができるのだ。



⬅ゼントラーディ軍のロボット。こいつはちょっとカタい。

BOSS

➡ステージ3のボスは2体出現する。こいつは1体目。





⬅最初のターゲットを破壊した後に突然現れる2体目のボス。ここではビジュアルシーンが挿入されてかっこいいぞ。

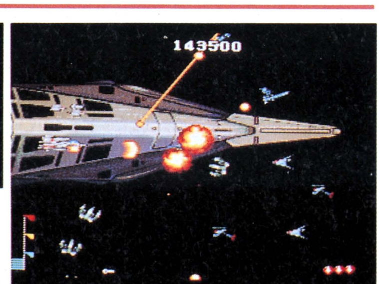
ステージ4

味方の艦隊をバックにゼントラーディ軍との壮絶な戦いが続く。統合軍の総攻撃を支援するためにコミリアは突撃するぞ。作戦のねらいは、敵の艦腹めがけて突っこんで、内部から破壊しようということだ。猛然と反撃するゼントラーディ軍との死闘は、ここから本格化していくぞ。



⬆背景の奥でも戦闘が繰り広げられているのだ。

➡舞台はこの後、敵の戦艦ステージへと進む。



WRITER'S NOTE

「マクロス」といえば僕が小学生のときのものだから、何年ぐらい昔だろう。TV版が好評だった「マクロス」は、劇場版でも支持を得てビデオも何本か発売されているよね。当時、劇場版を見て感動したことしか覚えていないけど、このゲームで再び「マクロス」に対する熱が蘇ってきたような気がするぞ。主人公のコミリアは、あのマックスとミリアの子供らしいけど、昔からのファンには面白い設定だね。純粋にゲームを見ても、STG内容のデキは抜群にいいし、ビジュアル挿入による演出もナイスなのだ。楽しみな作品だぞ。　（オオサコ）

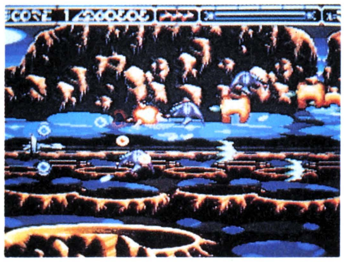
テラフォーミング

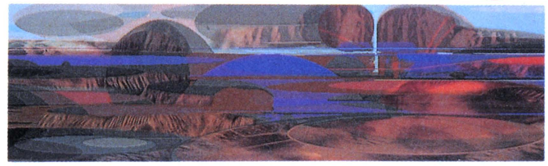
ライトスタッフ
4月24日発売／¥6,800

STG

一流スタッフが制作したビッグSTG登場！

今までのSTGとは一線を画すデザインで、「新しい時代」を予感させる『テラフォーミング』。背景やキャラクターデザインには、あの世界的に大ヒットした映画『ブレードランナー』等のビジュアルデザインを手掛けたシド・ミード氏が担当。そのおかげで、ゲーム画面はとってもハデハデで、カッコイイものになっているぞ。手応え十分、バリバリのシューティングステージがキミを待つ！





美しい！

⬅⬇下に紹介しているイラストは、シド・ミード氏が描いたもの。そして、左の写真が実際のゲーム画面だ。キレイでしょっ！

波動砲発射!!

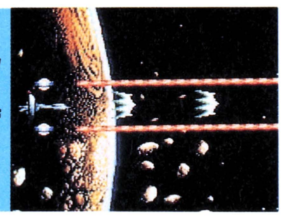
⬇このゲームでは、波動砲（ため撃ち）が、いつでも撃てるんだ。



強力なパワーアップは3種類

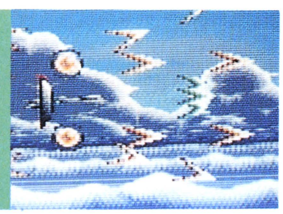
特殊アイテムによって上下に2つのオプションを装備できるほか、これらのアイテムを取ることで3つのタイプの攻撃方法が可能。攻撃は4段階までパワーUPするぞ。自機がやられてしまうと、ワンランクパワーダウンしてしまうのだ。

レーザー



⬅「赤」のアイテムを取ると、〝レーザーショット〟が撃てるぞ。帯状のレーザーが、敵を撃破！

ワイド

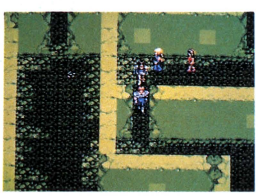


⬅自機の前方に、広範囲に広がる〝ワイドショット〟だ。使えるぞ。

⬇「青」のアイテムで、〝ホーミングバルカンショット〟による攻撃ができる。こいつは、とっても便利だ。



ホーミングバルカン



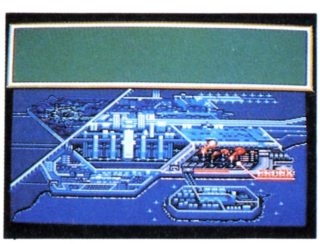
ブランダーズ

I.G.S.／発売日未定／価格未定

RPG

マルチシナリオのRPG

リアリティのある世界（実際に起こるかもしれない）を舞台にして展開するRPG『ブランダーズ』の登場だ。このゲームでは、いくつかのシナリオの中から自分の好きなシナリオを自由に選択して遊ぶことができる、マルチシナリオシステムを採用しているんだ。また、新システムもいっぱいあるみたいだから、続報を楽しみに待っててネ。



⬆これは、町の全体マップ。カーソルひとつで、行きたい所へすぐ行けるのだ。

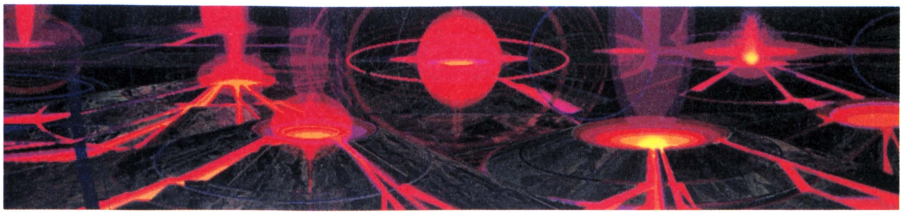


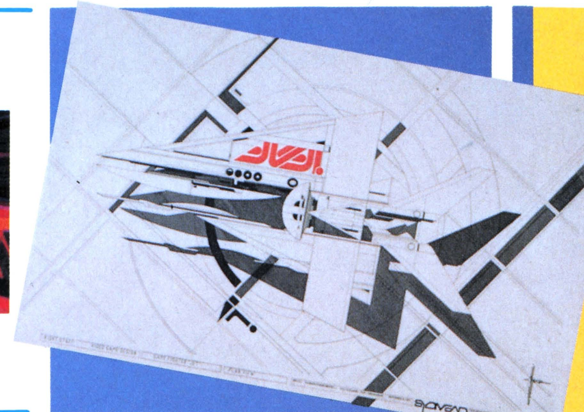
⬅戦闘シーンでは、キャラクターがアニメして攻撃するぞ。



➡酒場などでは人物がグラフィックで登場するよ。

有名デザイナー、シド・ミードが描く





幻想的なステージはまさに芸術!!

火山地帯

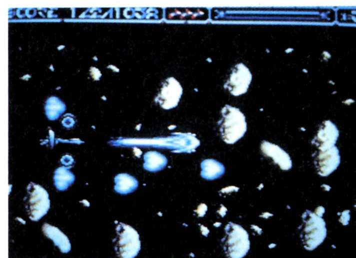


➡このステージは、背景に火山がある。

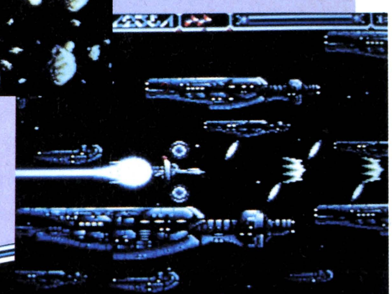


⬆うひょ〜っ！　火山が噴火して、マグマがドクドク流出しているぞ。大迫力!!

広大なる宇宙



⬅デンジャラス！　前方から無数の隕石群が飛んできたぞ！　目を皿のようにして、うまく切り抜けろっ!!



➡宇宙のステージでは、背景に巨大な戦艦も登場するぞ。でも、攻撃はしてこないから、安心していいのだ。



⬅火山、樹海、宇宙、その他にもバラエティに富んだステージがいっぱい登場するから、お楽しみにネ。どの面もとってもキレイだよ。



⬆おっと、こいつはボスキャラ!?とんでもなくデッカイぞぉ。

樹　海



➡さすが樹海だけあって、巨大な木の（？）柱がたくさんあるね。

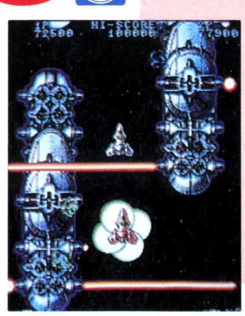
アクロバット・ミッション

U.P.L.／発売日未定／価格未定　STG

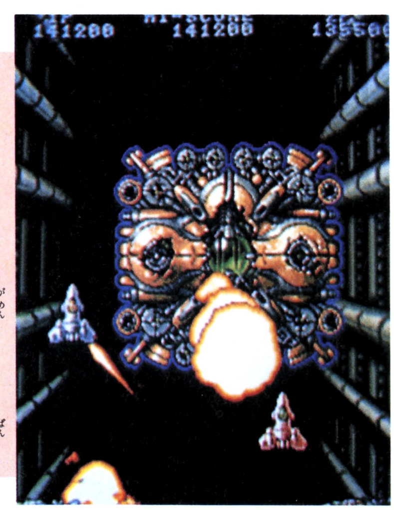
異色STGだ!!

まるでジェットコースターに乗っているような高速縦スクロールが爽快だったアーケードSTG『アクロバット・ミッション』が、PCエンジンに移植されることが決定したぞ！

敵機の当たり判定をなくし、ひたすら撃ちまくる快感を追求したアーケード版を、完全移植する予定なので、STGファンには期待の作品になるはず！



➡ボスキャラ登場！　ボムをくらえっ!!（画面はアーケード版）。



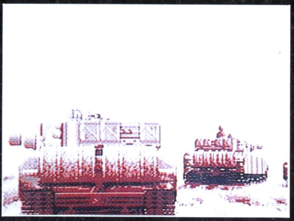
⬅画面はアーケード版のもの。どこまで忠実に移植されるか？

New Soft Times



PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM






※画面写真は開発中のものです。

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用！

キャンペーンモードとは、**8ステージ**にもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むという**ダイナミックなゲーム**です。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定された**ビジュアルシーン**はゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと**合計40本**の大容量！
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、**迫力のCDサウンド**で、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場！ ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場！ ★地形には港を追加！ ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能！ ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

今春発売予定

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611



発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

KADOKAWA—夢の島
THE ISLAND OF DREAMS

DATA CHECK!

▶CD&BOOK『フォーチュン・クエストモンスターポケットミニ図鑑』　５月末発売
定価3600円（税込）　全国の書店で予約受付中
▶映画『サイレントメビウス２』（同時上映『アルスラーン戦記II』、『風の大陸』）
７月18日（土）、全国松竹洋画系で公開
特典プレゼント付前売り券、好評発売中

CD&BOOK モンスターサウンドだ!
『F・Q（フォーチュン クエスト）　モンスターポケットミニ図鑑』



出る出る出るとちとしつこいけど、本当に出るのよ。いや、まだだけど。何がと聞かなきゃわからない人にはお教えしましょう。早く聞いて。それは『フォーチュン・クエスト モンスターポケットミニ図鑑』のことです。深沢美潮先生書き下ろしのミニストーリーが楽しめます。C.D付いてます。モンスターサウンドが楽しめます。ちょっと怖いかもしれない、これは。でも、聞きたいよね。定価は3,600円（税込）、５月末発売です。忘れないように。忘れてもいいように、本屋さんに予約しておくといいかもしれないぞ。

あ、忘れちゃいけない。初回はダブルプレゼントがあります。いいでしょ。グレードアップしたシロちゃんの招福カードはもれなくもらえるの。抽選で当たれば迎夏生先生描き下ろしのポスター（Ｂ３）もね。



⬆ＣＤ＝フルオケや臨場感たっぷりのＳ（サウンドエフェクト）Ｅ、ボイスを駆使した、モンスターミュージック全12曲。
ＢＯＯＫ＝ロンザ国立大学教授のおすみ付き、フルカラー16Ｐ、モノクロ64Ｐ計80Ｐ平綴。

⬅スケルトン、ゴースト、ゾンビのおなじみトリオに、ティラリス、ドーラ、キケロ鳥、バジリスク、サラス、コボルト…フォーチュン・ワールドのモンスターたちが集結した、超豪華バージョン!!

MOVIE 英雄の実像にヒューマンに迫る
野口英世の生涯を描く『遠き落日』

野口英世の生涯を描いた日本映画話題の超大作『遠き落日』（今年夏全国松竹系公開）の国内撮影分が、１月28日、ついにクランクアップ。


⬆主演の三田佳子と三上博史。

この映画は、ただ単に野口英世を偉人として描いているのではない。母親シカとの関係を通して、生身の人間として赤裸々にとらえ、強い絆に結ばれた、親子の愛の姿を描いている。今年はこの作品が〝国民映画〟として話題をさらうであろう。

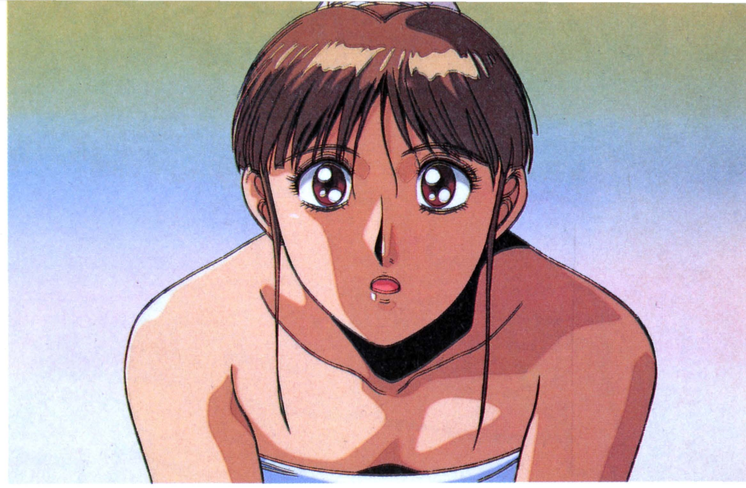

⬆豪華出演陣による、完成記念撮影。

PRIZE 「角川映画評論賞」
おめでとうございます

昨年夏、全国松竹系で公開された『幕末純情伝』、『ぼくらの七日間戦争２』について、角川書店発行の雑誌誌上で「角川映画評論賞」の募集をしたところ、全国から158通もの力作が寄せられました。これらを選考委員（宗田理、薬師寺光幸、山崎博子、角川春樹各氏）が慎重に審査した結果、残念ながら入選作品はなかったものの、佳作に次の２名が選ばれました。夏月正己さん（石川県金沢市　28歳　ＯＬ）
矢代　恵さん（埼玉県桶川市　26歳　会社員）

なお、佳作２編は、「月刊カドカワ」３月号および、「野性時代」４月号に掲載いたします。

サイレントメビウス NEWS II CHAPTER:01





7月18日の公開に向けて、"サイメビ2"がいよいよ本格的に動き始めたぞ！　熱い声援を受けて、香津美が、もうすぐスクリーンに帰ってくる!!　待ちきれないキミに、毎号、最新情報をお届けしよう。

戦う女は、夏が旬!

昨年夏、全国で劇場公開され好評を博した「サイレントメビウス」。その第２弾が、この７月に全国で一斉公開されることになった。そう、戦う女たちは夏が旬なのだッ！　そこで夏の公開の前に、少しだけ内容にふれてみたい。

まず知っていて欲しいのは、今回の物語は劇場用に新しく書かれた完全なオリジナルストーリーであるということ。そして、前回の作品の続きとしての要素もかなり含んでいる。

今回の作品で重要なファクターとなるのが、前回あまり登場しなかった由貴の存在である。由貴は物語のなかで、香津美の道しるべのような役として活躍していく。

その上、今回はラリー、レビア、キディ、那魅、由貴のすべてのキャラクターがそれぞれの力を使って見せてくれるので、そのあたりも期待してくれていいと思う。

それから、香津美ファンには残念だけど、今回初めて香津美の恋人、ロイが登場する。

さて、それでは香津美の見どころ、というか映画の見どころはどこなのか？　それは香津美が初めて自分で望み、自分の意志で魔法を操るというところだ。それは言いかえれば、自分の運命を理解し受け入れたということなのだ。

さまざまな葛藤のなかで、成長していく香津美。それを見守るラリーとＡＭＰのメンバー。これは絶対、見逃せそうにないぞ！

あの興奮が胸によみがえる！



'91年夏、暑い夏をもっと熱くした、あの劇場版アニメの傑作「サイレントメビウス」がビデオになって帰ってくる！　発売日は３月19日に決定した。

今回のビデオ版制作にあたって、菊池通隆総監督が自ら40カットをリニューアル！　さらに劇場公開用の予告編が、この夏公開予定の映像も含めて２本収録されている。

いま、このビデオを予約すると、麻宮騎亜先生の単行本未収録の、カラーイラストカードまでもらえちゃうのだ。さあキミも自分だけの「サイレントメビウス」を手に入れてしまおう！



CASSETTE BOOK 人気コミック、続々ラインナップ！

『銀河戦国群雄伝ライ』と『魔狼王風雲伝』 4月1日発売!!





⬆異色魔道アクションが、いよいよカセットブックに！

真鍋譲治原作『銀河戦国群雄伝ライ』のカセットブック第２弾が発売される。そして同じ日に、沢田翔原作『魔狼王風雲伝』のカセットブック第１弾も発売される。なんというラッキーなんだろうか。さらに『魔狼王風雲伝』は、コミックス（第２弾）も同じ日に発売されてしまうのである。まさにこれは奇跡と呼ばなければ……。

それからもうひとつ、『魔狼王風雲伝』のカセットブックとコミックスを同時に買うと、オリジナルポスターのプレゼントもあるのだ。これではは言葉もない。しかし、油断してはイケナイ。発売は４月１日なのだ。もうしばらく、待っててもらわなくては。（カセットブックは、税込定価各1600円）。





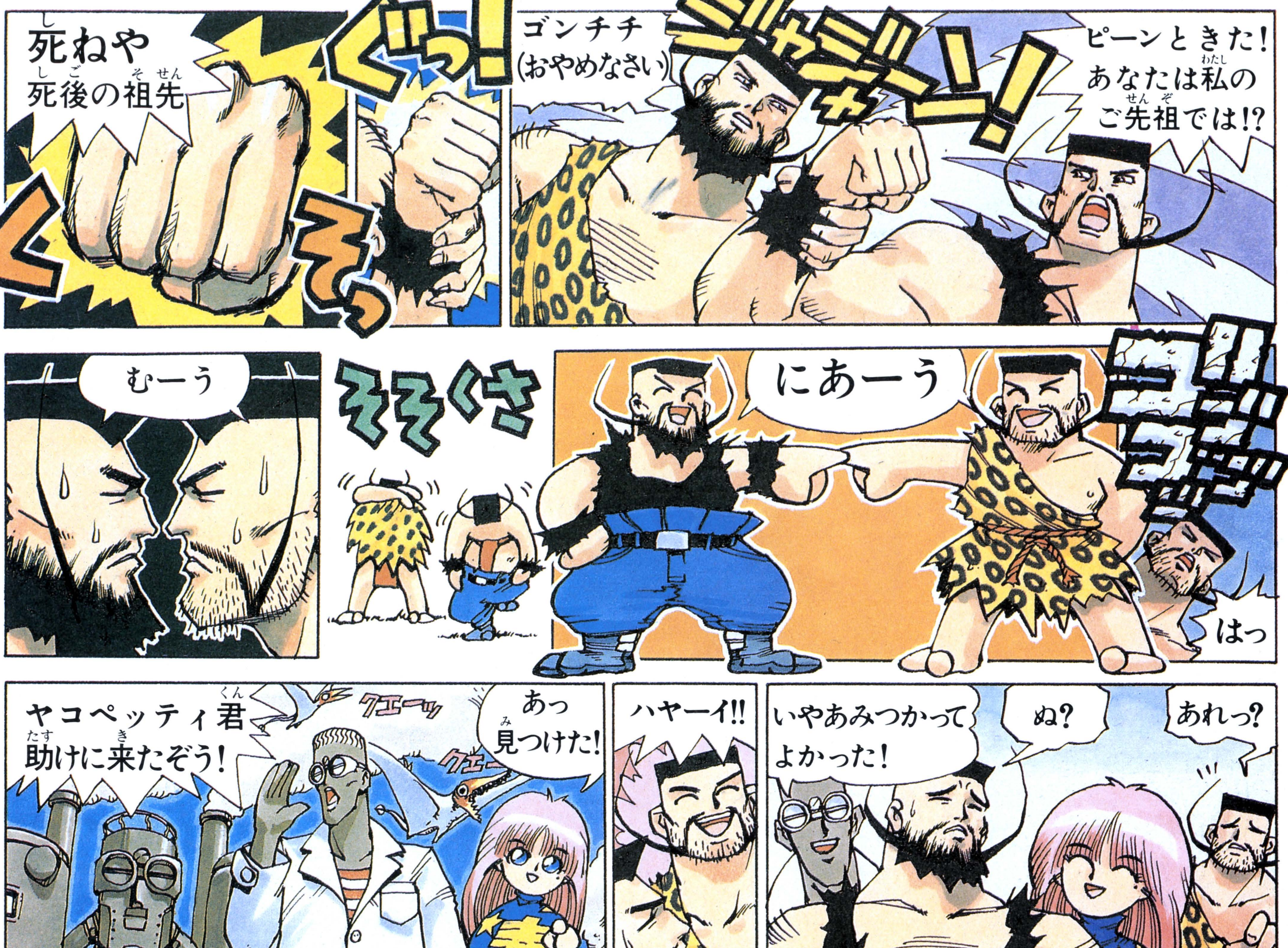
⬅多彩なキャスティングで展開するドラマカセット。

ムッシュゴリグリ鈴木ドヤコペッティの優雅な生活

あらすじ

太ももに温かいものが…「うっ、感じちゃう」。つづけて首すじを攻められる。「ああっ、白くてぬるぬるするものが……」、野良犬と鳩のWアタックに、またも公園で立ちつくすアキラだった……（下品ね）。



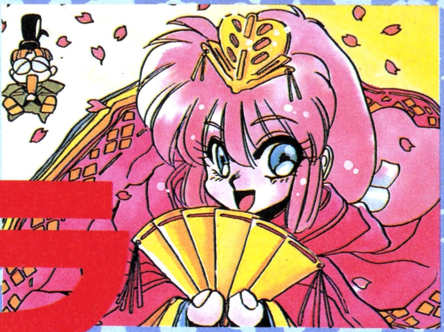


私信 なんだか最近ふにゃふにゃしているびしゃ丸は元気です。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「言いたいことはそれだけか」係

次回ついに魔人ディオと決着!!
"こりゃまた大変だー"の巻

出します見せます ゲーム業界 裏のウラ



ビクター音産 第9回



ニューメディア事業部
次長
小森治信氏
ニューメディア事業部をまとめるナイスミドルのプロデューサー。

ゲーム開発最前線

PCエンジンCDロムの企画を実際に進めるのには問題点が多く、難航しました。

まず、酒井法子さんの事務所や、酒井法子さん自身がPCエンジンCDロムとは何であるか、どんなことができるのか、TVゲーム市場の現状と今後、さらに酒井法子さんがPCエンジンCDロムに出演することのメリットなどなどを説明し、そこから派生する様々な問題について、何度も関係者と突っ込んだ話し合いの場をもつ必要がありました。さらに、クリアにしなければならないのが、ゲームに使う曲の著作権の使用料の問題でした。

（つづく）

テンゲン 第7回



ゲームデザイナー
天内潤氏
お酒としゃぶしゃぶが大好きな、プログラマ一兼広報さん。

読んだら飲みな飲むなら読みな

なんと、予告どおりアタリとテンゲンUSAのすみずみまで潜入してきたぞ！丸2日間もだよ。もちろん、開発中のゲームすべてを見、そして遊んできたんだけど、その話はネタが詰まったときのために残しておいて（ごめんね）、今回はアメリカ土産の話だ。

残念なことにラスベガスでは大負けだったので（ちくしょう）、本当なら何も土産はないはずだったのだ。けれど、テンゲンUSAで「これちょーだい」「これもこれも」をやってきたので（物乞いともいう）、それをここを読んでくれている人の中から6名様におすそわけしよう。なんと、蛍光色のウエストポーチだ。冬にはスキーに行く人や、目立ちたがり屋さんには欠かせないアイテムだね。ピンクのほうはテンゲンロゴ入り、オレンジのほうは『KLAX』ロゴ入りで、かっこいいぞぉ。しかもポーチの中には、僕がラスベガスで買ったちょっとマヌー？なお土産も入っているのだ。いやー、読んでいてよかったね！酒がうまいわけだね。

（つづく）

ナムコ 第9回



社長室
西村幸久氏
読書が大好き!! ナムコの広報誌「NG」で、“のそ”ちゃんの愛称で活躍中!!

ナムコの「あとがき」

昨年暮れ、㊙編集部の人と「来年は原稿入れるの遅れないようにしなくちゃネ」なんて話してたのに、いきなりまたギリギリになって㊙さんゴメンナサイ。「三つ子の魂百まで」とはよく言ったもので、そういえば小学生の頃も夏休みの宿題なんかよくためこんでたっけ。試験が近づくと無性に小説が読みたくなったり、映画が観たくなったりもしたっけ。“現実逃避”といえなくもないけど……。

また今年もお正月は故郷に帰ってノンビリと寝正月を決め込んだワケだけれど、コタツに入りながらだらしなく「アインシュタイン・ロマン」（NHK）の再放送など観た。おとそ気分でただでさえシャープでない頭がよりボワ〜ッとした状態ながら、ひとりの人間としてみた場合、彼の生涯は波乱に満ちたものだったけど、科学者としての彼はピュアな少年の心を持ち続けたまま生き抜いたちょっとうらやましい人生だった……なんて考えたりした。少年の頃、父から与えられた磁石コンパスに魅せられ見えない力の存在を知った。ひとつの驚きが少年の心を打った。素朴な驚きの力……。驚くことの素晴らしさ。アインシュタインは神の仕組んだパズルを解くことに科学の本質をなぞらえているけれど、ここに“遊びの精神”の本質もある。現代人ってやっぱり忙しすぎる！　宇宙の大きさに驚く暇さえないくらいに……。たまには星空など仰ぎ見るのも……。驚きと遊びこそ生きることの原点なのだから。

（つづく）

イラスト／うらべすう　プレゼントとおたよりのあて先／〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　㊙PCエンジン編集部「コラム」係まで

特別企画 第2回 ゲームを斬る！

今月のゲスト様

PCから生まれたアイドル
井上麻美ちゃん

ＰＣエンジンファンのみんなには、なじみの深いアイドル。新譜発売を目前に控えて、忙しい毎日だとか。





➡無邪気にゲームをプレイする麻美ちゃん。とてもカワイかったぞ。

——２月某日、㊙編集部に麻美ちゃんは現れた。『スタパロ』や『クイズアベニュー』などを遊んだ後、ゲームについて語ってもらったぞ（以下がお言葉だよん）。

「ゲームでよく遊びますよ。だいたい、寝る前の時間にってことが多いのかな。ジャンルでいうと、そうですねえ、やっぱりＳＴＧかな。今までで一番面白かったのが、『ファイナルソルジャー』ね。あ、でも最近ＲＰＧも始めたんですよ。それに、今日初めて遊んだんだけれど、クイズゲームも面白いですね（というより、問題が解けないくやしさにハマッてた？：編）。でも、自分で遊ぶっていうのは家でだけ。ゲームセンターとかにも、たまに行くけど、そこでは見るのが専門だから。もしも、自分の好きなようにゲームを作らせてもらえるとしたら、『うる星やつら』みたいに好きなアニメをゲーム化してみたいですね」



⬅サードシングル『サヨナラは君の空に』が、３月に発売されるのだ。学年末のシーズンにピッタリの、グッとくる曲だぞ。
※麻美ちゃんのキャンペーンが予定されているよ（詳細は欄外に!!）。

NECアベニュー 第11回



プロデューサー
多部田俊雄氏

毎日がマスターアップとの戦い！　ゴルフが大好きなパワフルプロデューサー。

業界用語の基礎知識

サ　行

すーぱー（スーパー）

今を去ること30年くらい前から日本でも頻繁に使われ始めた「超」、「上」などの意味の接頭語。同義語に「ハイパー」、「ウルトラ」、「ターボ」などがあるが、ゲーム業界をはじめ多くの分野で「超」頻繁に使われてきたため、現在ではすっかりありがたみがなくなった。

そこでこれからの商品にはこういった下りの外来語ではなく、日本古来の由緒あるあの言葉「**モーレツ**」を付けることを提案したい。『モーレツダライアス』とか「モーレツCDロムロム」など、笑いがとれる上にすご味もあるので結構イケると思うのだが……。

すーぱーしーでぃーろむろむ（スーパーCDロムロム）

当社の対応ソフト第１弾は『スペースファンタジーゾーン』のハズだったのだが、例によってスケジュールが延びてしまい、結果『フォゴットンワールド』になった。アベニューパッド３が付いてお値段がなんと7,980円！　お買い得ですぜ、旦那。

すずきふみこ（鈴木富美子）

NECアベニューの広報担当。大学時代にはワープロの使い方も知らなかったにもかかわらず、某パソコン専門誌の読者コーナーを担当していたという女傑で、アベニュー入社後も「電車を乗り越してみたら財布がカラで、駅員に泣きついて料金をマケてもらった」とか「フィルムを買いに行ったらお金が足りなくて店員に泣きついてマケてもらった」などなどの豪勢な伝説を作り続けている。

レッド・カンパニーのマキ女王と対談させると面白いかもしれないが……㊙さん、いかがなものでしょう？

すずめのなみだ（雀の涙）

実際にスズメが涙するところを見た人がいるとは思えないが、とにかく「ほんのわずか」の意味で使われている。

同義語に「鈴木の貯金」がある。

（五体満足であればつづく）

新企画をたててはみたものの……

まんが／松田浩二



※井上麻美イベントスケジュール：3/31大阪・ミューズホール、4/1名古屋・ハートランド、4/2東京・銀座山野楽器、全会場とも入場無料です（問い合わせ：井上麻美ファンクラブ03-3586-1301まで）。

SOFT HOUSE INFORMATION

ソフトハウス　インフォメーション

NEC HE

『21エモン』のジャンルが、テーブルゲームのタイプに決定した。マルチタップをつなげば、最大5人まで遊べるのだ。

パルソフト

PCエンジン参入第1作とは思えないクオリティの高いSTG『マジカルチェイス』。発売日に即日完売したため“幻の名作”と化していたけど、いよいよ再販が決定。3月下旬にお店に出回る予定なので、マメにチェックしよう！

ヒューマン

好評発売中のSPG『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』の再販が3月27日に決定したぞ。手に入らずにくやしい思いをした人は、この機会を見逃すな！

ニチブツ

『F1CIRCUS SPECIAL POLE TO WIN』の発売が、5月頃になりそうだ。同社の誇る本格F1ゲームのSCDだけに、きっとすごい作品になるはず。

ハドソン

2本の最新作が発表されたぞ。劇場公開作品をACT化した『ドラえもん のび太のドラビアンナイト』と、アーケードからの移植クイズゲーム『アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナ?の大冒険』だ。ともにSCDの予定。

ビクター音産

パソコンからの移植作『ダンジョンマスター』のサブタイトルが『セロンズクエスト』になった。というのも、内容がPCエンジン版オリジナルで、セロンというキャラクターに率いられたパーティが冒険するストーリーになっているためなのだ。

PCM Complete

パソコンの海外ソフトからの移植作『GODS』のメディアがSCDになったぞ。まだPCエンジン版の画面は公開されていないけど、きっと近いうちに掲載できるはずなので、待っててね。

U.P.L.

アーケードSTG『アクロバット・ミッション』の移植が決定。アーケードでは2人プレイができたけど、PCエンジン版では1人プレイ専用になるかもしれない。ただし、その他の内容は、完全移植を目指して制作しているので、きっと迫力ある移植作になるだろう。

RIOT

ブランド名がすっきり短くなって「RIOT」のみになったぞ。それはそうと、さっそく最新の3タイトルが発表された。

まずはパソコンからの移植A・RPG『サークI・II』(仮)。シリーズ2作をワンパックにしているので、パソコンユーザーがくやしがるほどお得なのだ。

お次が人気A・RPGの続編『エグザイルII』(仮)。またもやアサシンの戦士サドラーが大活躍するのだ。

最後はオリジナルACT『ぽっぷ'nまじっく』。メルヘンタッチのかっわいいゲームになりそう。続報に期待しててね。

ナムコ

『ドルアーガの塔』PC化決定

ナムコの歴代名作のひとつ、『ドルアーガの塔』の移植が決定。PC版ではこのゲームのポイントとなる“謎とき”が他機種と異なっているんだ。くわしい情報は、本誌P.4の電光石火を見てくれ!!

ナムコのテーマパーク"ワンダーエッグ"、2月29日オープン!!

東京、東急二子玉川園駅東口の「二子玉川タイムスパーク」内に、都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」がオープンした。

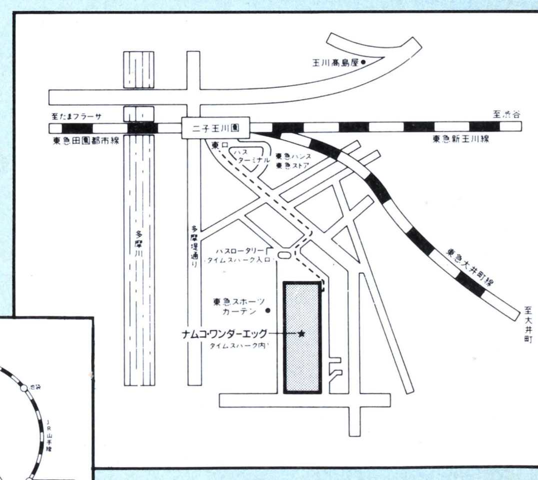
このワンダーエッグは、花博に出展されたアクティブシミュレータ『ギャラクシアン³』、スーパーゲームライド『ドルアーガの塔』など多数のアトラクションが楽しめるぞ!!

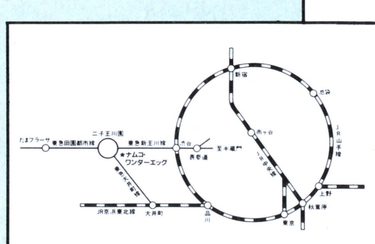
NAMCO WONDER EGGS (ナムコ・ワンダーエッグ) 案内図

入園料：大人800円
　　　　小人400円

アトラクション：
1回200～600円

営業時間：
10：00～22：00
＊（12時間営業／季節により短縮）





東急二子玉川園駅東口下車　徒歩2分
東京都世田谷区玉川1丁目15番地　☎(03)3700－3451

Time Schedule

タイムスケジュール

㊇消費税込み（無印は消費税含まず）
H／Huカード　C／CDロム
SG／スーパーグラフィックス　SCD／スーパーCDロム

ACT	AVG	SLG	PZG	A･PZG
アクション	アドベンチャー	シミュレーション	パズルゲーム	アクションパズルゲーム
RPG	**STG**	**SPG**	**A･RPG**	**ETC**
ロールプレイング	シューティング	スポーツゲーム	アクションロールプレイング	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
3／6(金)	トイレキッズ	メディアリング	H	¥6,900	STG
3／6(金)	山村美紗サスペンス　金盞花　京絵皿殺人事件	ナグザット	SCD	¥7,200	AVG
3／13(金)	極楽! 中華大仙	タイトー	H	¥6,800	STG
3／13(金)	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	H	¥7,900	ETC
3／13(金)	マインスウィーパー	パック・イン・ビデオ	C	¥6,200	PZG
3／13(金)	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	C	¥6,800	AVG
3／13(金)	ライジング・サン	ビクター音産	C	¥7,800	SLG
3／19(木)	夢幻戦士ヴァリス	RIOT	SCD	¥6,980(予)	ACT
3月19(木)	サイキックストーム	レーザーソフト・日本テレネット	SCD	¥6,980	STG
3／26(木)	天外魔境II　卍MARU	ハドソン	SCD	¥7,800	RPG
3／27(金)	川のぬし釣り　自然派	パック・イン・ビデオ	C	¥6,900	RPG
3／27(金)	QUIZまるごとTHEワールド2	アトラス	C	¥6,800	ETC
3／27(金)	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	SCD	¥6,800	SPG
3／27(金)	BABEL	レーザーソフト・日本テレネット	SCD	¥6,980	RPG
3月下旬	ザ・デビスカップテニス	マイクロワールド	SCD	¥6,800	SPG
3月下旬	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ビクター音産	SCD	¥7,200	ACT
3月下旬	熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編	ナグザット	H	¥6,900	SPG
3月予定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	SCD	¥7,980	STG
3月予定	HAWK F-123	パック・イン・ビデオ	SCD	¥6,800	STG
4／2(木)	SUPER雷電	ハドソン	SCD	¥5,800	STG
4／3(金)	超時空要塞マクロス　2036	メサイヤ	C	¥7,200	STG
4／7(火)	源平討魔伝　巻ノ弐	ナムコ	H	¥6,800	ACT
4／24(金)	STARパロジャー	ハドソン	SCD	¥6,800	STG
4／24(金)	テラフォーミング	ライトスタッフ	C	¥6,800	STG
4／24(金)	ライザンバーIII	データウエスト	SCD	¥6,800	STG
4月上旬	スライムワールド	マイクロワールド	SCD	価格未定	ACT
4月上旬	ビルダーランド	マイクロワールド	SCD	価格未定	A･RPG
4月中旬	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	SCD	¥7,800	SLG
5／15(金)	太閤記	アスク講談社	C	¥8,500	SLG
5月下旬	ジェノサイド	ブレイングレイ	SCD	価格未定	ACT
5月予定	F1CIRCUS SPECIAL POLE TO WIN(仮)	ニチブツ	SCD	¥7,900	SPG
5月予定	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト	ハドソン	SCD	価格未定	ACT
5月予定	PCココロン（仮）	シュールドウェーブ	C	価格未定	ACT
春／予定	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン〈完結編〉	アトラス	C	¥4,800	ETC
春／予定	スプリガン　mark2	ナグザット	SCD	価格未定	STG
春／予定	モンスターメーカー	NECアベニュー	SCD	価格未定	RPG
6／15(月)	カラーウォーズ	ココナッツジャパン	H	¥7,300	ETC
6月予定	アドベンチャークイズ　カプコンワールド　ハテナ?の大冒険	ハドソン	SCD	価格未定	ETC
6月予定	テラクレスタ	ニチブツ	H	価格未定	STG
7月予定	GODS	PCM Complete	SCD	価格未定	ACT
夏／予定	アクロバットミッション	U.P.L.	SCD	価格未定	STG
夏／予定	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	SCD	価格未定	RPG
夏／予定	サッカー（仮）	クリーム	H	価格未定	SPG
夏／予定	ザ・プロ野球SUPER	インテック	SCD	¥6,800	SPG
夏／予定	ロードス島戦記	ハドソン	C	価格未定	RPG
秋／予定	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	C	価格未定	SPG
冬／予定	ワールドカップ　サッカー編	メディアリング	SCD	価格未定	SPG

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
ああっ女神さまっ	メサイヤ	SCD	ETC
アルガノス	インテック	C	ACT
イースIV	ハドソン	SCD	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
ウィザードリィ(仮)	ナグザット	SCD	RPG
宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	SCD	SLG
エグザイルII(仮)	RIOT	SCD	A･RPG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	STG
銀河お嬢様伝説YUNA	ハドソン	SCD	ETC
クイズの星	サン電子	SCD	ETC
ゲイングランド	NECアベニュー	SCD	ACT
幻蒼大陸オーレリア	タイトー	C	A･RPG
コズミック・ファンタジー3(仮)	レーザーソフト・日本テレネット	SCD	RPG
ゴッド・パニック　至上最強の軍団	テイチク	H	STG
サークI・II(仮)	RIOT	SCD	A･RPG
スーパーシュヴァルツシルトII（仮）	工画堂スタジオ	C	SLG
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	H	ACT
ストラテゴ	ビクター音産	H	ETC
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	SCD	STG
ZERO WING	ナグザット	C	STG
ソーサリアン	ビクター音産	SCD	A･RPG
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG
TATSUJIN -達人-	タイトー	H	STG
DOUBLE DRAGONII	ナグザット	SCD	ACT
ドルアーガの塔	ナムコ	H	RPG
ダンジョンマスター　セロンズクエスト	ビクター音産	SCD	RPG
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACT
つっぱり大相撲	ナグザット	H	SPG
TVスポーツ・スペシャル	ビクター音産	SCD	SPG
天地を喰らう	NECアベニュー	C	ACT
トップをねらえ!	リバーヒルソフト	SCD	ETC
ドラゴンナイト2	NECアベニュー	SCD	RPG
21エモン	NEC HE	H	未定
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
ファージアスの邪皇帝	ヒューマン	SCD	RPG
50th(フィフティース)	テイチク	C	RPG
ふしぎの海のナディア	ハドソン	SCD	ETC
BURAIII	リバーヒルソフト	SCD	RPG
ブランダース(仮)	I.G.S.	C	A･RPG
ヘルファイアー	NECアベニュー	H	STG
ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	ETC
ぽっぷ'nまじっく	RIOT	SCD	ACT
BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	SCD	ACT
ホラーストーリー	NECアベニュー	SCD	ACT
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ACT
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A･PZG
マミーヘッド	タイトー	H	STG
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
ラストハルマゲドンII(仮)	ブレイングレイ	SCD	RPG
ラプラスの魔	ヒューマン	SCD	RPG
LOOM	ビクター音産	SCD	AVG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACT
ワードナの森	NECアベニュー	SCD	ACT

次号予告

勝PCエンジン 5月号は 3月30日(月)発売!

春はあけぼの…といってもおすもうさんじゃないヨ。ポカポカ陽気に心もはずむ季節だよね。そこで㊙もパッとハデにまいります。まずはKING OF GAME『天外Ⅱ』。魅力満載、ド迫力の特大付録第2弾だ！　ゲームに疲れたら、新連載小説『TOKYO DUNGEON（トーキョーダンジョン）』を読もう!! おまけに読者参加ゲーム『女神スタジアム』も始まるぞ!!! 1日が100時間あればいいのに!?

ライター募集

㊙では、PCエンジン、ファミコンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文（800字以上）を同封のうえ、編集部までお送り下さい。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。



コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000

大阪
06(700)5599

高松
0878(33)6700

HOTな話題を要チェック!
現在〜3/4　佐脇洋平氏（GSNE（グループ））登場!!
3/5〜3/19　深沢美潮先生登場!!

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン「〇〇」係

EDITORS' TOPICS

業界のみなさま。私は昨年とある席で、酔っ払ったあげく某ハード誌の創刊を口走ってしまい、最近噂になっているようですが、あれはデマです。私が証言します。（酔虎佐）

下田の温泉に行ったら、なんとそこは混浴。若いアベックが湯ぶねに……。そうとは知らない近視の私は、自分のふ○りを女性に見せるはめになっただけで、見返りはなし。（後）

ドラマ『愛という名のもとに』の楽しみ方。どの場面で浜田省吾の曲が流れるかチェックする。特に喫茶店、部屋の中でのくつろぎシーンは確率が高い。（"家路"が好きな山）

「岸辺」「ふぞろい」「男たちの旅路」そして「早春スケッチブック」と、最近山田太一ドラマの再放映が目白押し。ウーン、やっぱ違うわ、デキが。（そうさ、そうなんだよ松）

最近、日曜日になると、関東近郊のP.H.めぐりをしています。先週は横浜のP.H.に行ってきたの♡♡♡今週は関内に行きたいなぁ〜って思ってます♡（の）

YS誌の某マンガの中に「青田狩り」なる言葉を見つけて仰天。正しくは「青田買い」だし、誤用が定着し始めたのも「青田刈り」でしょう。二重に間違っちょる。（由）

インカ神話の神の中に、マン○・カパックという名前の神がいるそうだ。ウソじゃないぞ。本で調べたら、本当にマ○コ・カパックと、でかでか書いてあったもん。（希）

オンエアが死んでしまった。そうしたらもう、エアジョーダンしかないじゃないか。青い空と固い馬場と強い関西馬なんか大キライだ〜っ！（ちょっとムナシイⓉ）

親知らずを抜いた。強烈に痛かった。そのせいで3針縫った。果てしなく痛かった。その上顔がはれて発熱、＋（プラス）顔面変型で天然百面相ができたぜ、クソッタレ!!（㊝テレ）

STAFF

[Editor in Chief] 佐藤辰男 [Senior Editor] 後藤靖彦 [Managing Editor] 山田美恵子 [Editors] 松本剛・北山のり子・渡邊由彦・高野希義・藤原保・安藤誠・小畑雄二・化石ハウス・超音速・柏原康雄・佐々木敏・徳田直巳 [Writers] 中村泰宏・川ロー・増島健・遠藤まゆり・山本裕司・羽岡義晴・森田慶子・佐藤裕志・小西晃治・菊池武史・東千里・本内新太郎・大迫亨・清水拓 [Photographers] 林久平・倉部和彦・分部辰浩・林克典・伊豆倉守一・舟喜力・加藤幸広・庄司康治・中村英良 [Designers] ディレクション・ナカ・アイル企画・サーティーツー・沢田昭彦・今野享子・斉藤和代・星山英夫・小出高義・大曽根晶子・加藤栄子・グァバモリオカ・小松崎祐子

月刊 勝PCエンジン 4月号
1992年4月1日
特別定価450円（本体437円）
雑誌コード　13575-4

発行人／角川春樹
編集人／佐藤辰男
発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-3221-3521（販売部）03-3817-8523（広告部）03-3817-8425
印刷所／凸版印刷

※次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。



NEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
天帝は俺たちにまかせろ
天帝バイオスを倒すために2人の超戦士が現れた!!
「フォゴットンワールド」と
「アベニューパッド3」が限定パックだ!!
もう、俺たちに敵はない!!
NAPD 1001
RUN SELECT OFF
HOLD HI
III II I
AVENUE PAD 3
SELECT RUN
アベニューパッド3
AVENUE PAD 3
3月27日発売!
SUPER-CD·ROM² 専用ソフト
フォゴットンワールド
FORGOTTEN WORLDS
限定パック!!
標準小売価格
7980円(税別)
©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY CAPCOM.
NEC アベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
ニューメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
03(3288)0330
テープサービス 03(3288)0880



月刊マル勝PCエンジン 1992 4月号
1992年4月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第4号通巻40号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(3221)3521
特別定価450円（本体437円）

T1013575040455 雑誌コード 13575-4